Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag



COMPUTEC VERLAG
7/94
DM 7.-





Komplettlösungen
BATTLE ISLE 2
MORTAL KOMBAT

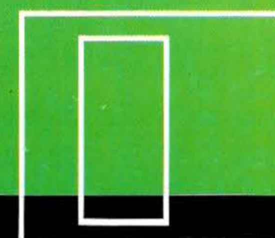
Die Rückkehr der Kilrathis
WING COMMANDER 3

Kampf um den Weltmeistertitel
FIFA SOCCER
EMPIRE SOCCER

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg



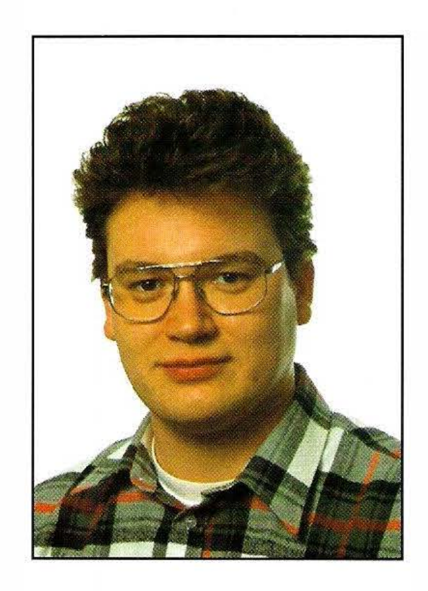
COVERDISK

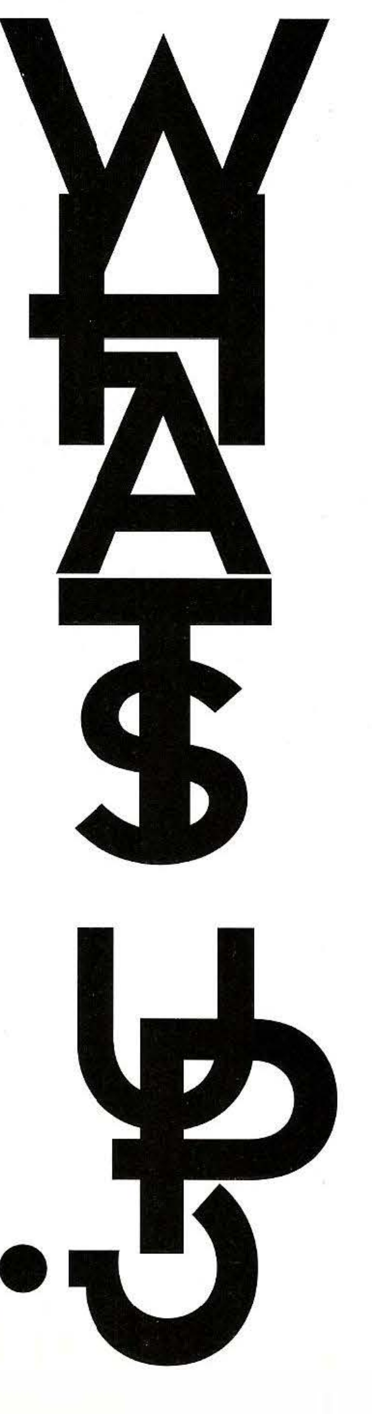
Tubular Worlds
Ein packendes Arcade-Game mit Spielhallenqualitäten: voll spielbare Demo!

286 • Tastatur • Joystick • 512 KB VGA

Empire Soccer
Die Fußballweltmeisterschaft 1994 zu Hause am Monitor live erleben!

286 • Tastatur • Joystick • 512 KB VGA





Sportereignisse in der Größenordnung einer Fußballweltmeisterschaft sind für Marketingstrategen heutzutage das reinste Schlaraffenland, läßt sich doch der Absatz von guten wie schlechten Produkten durch vehemente Sponsorentätigkeiten gewaltig steigern. Die Computerspielebranche macht da keine Ausnahme. Zwar treten die Hersteller nicht gleich als gutbetuchte Geldgeber auf, dennoch versucht aber wirklich jeder, auf den lukrativen Zug „Fußballweltmeisterschaft" aufzuspringen. Daß Softwarehäuser wie Empire, Ocean, Software 2000, Electronic Arts und Ascon mit von der Partie sind, wird den Kenner nicht besonders beeindrucken. Einzig und allein die Tatsache, daß sich sogar Sierra bzw. Dynamix, die eigentlich nur für ihre hervorragenden Adventures und Simulationen bekannt sind, an der Jagd um den Weltmeistertitel unter den Fußballspielen beteiligen, bringt die ganze Tragweite zum Ausdruck. Ob dabei qualitativ hochwertige Produkte herauskommen, sei einmal dahingestellt. Schließlich befanden sich bei Redaktionsschluß nur FIFA Soccer und Empire Soccer auf unseren Rechnern. Alle anderen Fußballspiele werden erst kurz vor der Weltmeisterschaft fertiggestellt. Sehr ungewöhnlich, wenn man bedenkt, daß der exakte Termin für die WM bereits seit über einem Jahr feststeht. Hat da vielleicht jemand geschlafen?

Der Sommer wird noch heißer als ihn Wetterexperten momentan voraussagen können - zumindest wenn man die Entwicklung in der Softwareindustrie beobachtet. Anscheinend möchte man sich im Weihnachtsgeschäft nicht mehr gegenseitig die Kunden abgraben, sondern die Erscheinungstermine über das ganze Jahr verteilen. Vor allem Origin scheint sich keine Pause zu gönnen. Kaum sind die beiden vielversprechendsten Titel Ultima VIII und Pacific Strike auf dem Markt, kündigen sich auch schon Bioforge, Wings of Glory und System Shock an. Ruft man sich aber ins Gedächtnis zurück, daß sowohl Ultima VIII als auch Pacific Strike mit einem halben Jahr Verspätung fertiggestellt wurden, so muß man sich wohl doch auf den späten Herbst einrichten. Trotzdem möchten wir Ihnen auf das zu Erwartende schon einmal einen Vorgeschmack geben und in dieser Ausgabe Bioforge, Creature Shock, Scavenger 4, System Shock sowie Wing Commander 3 vorstellen.

Wer in der letzten Ausgabe aufmerksam den Mailbox-Artikel gelesen hat, wird sicher schon auf das versprochene Abo-Angebot warten. Leider hat die Verhandlungsdauer aber den Redaktionsschluß überschritten, so daß wir die geplante Aktion auf die nächste Ausgabe verschieben müssen. Wer allerdings schon ein Modem hat, kann unter der Nummer

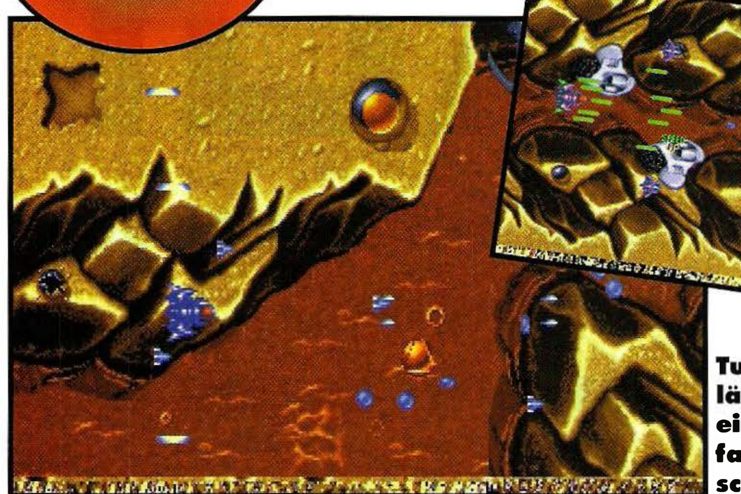
0981-97 09 00

Spieletips, Spieledemos, Shareware und vieles mehr erhalten. Loggen Sie sich doch einfach einmal ein.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Mit Spieletrainer für UFO und ULTIMA 8!

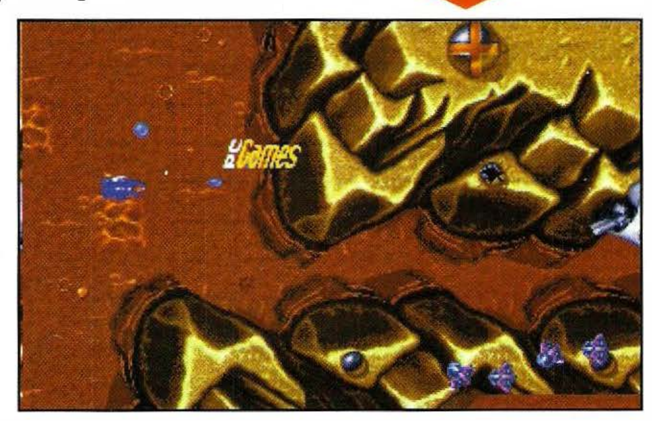
Tubular Worlds





Die PC Games Disc & Mag Coverdisk

Tubular Worlds läßt das Herz eines Actionfans höher schlagen.

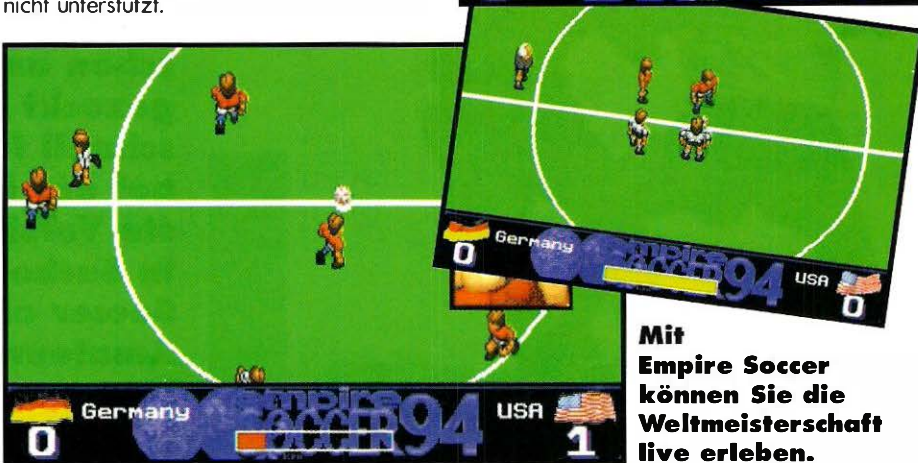


Der PC entwickelt sich immer mehr zur vielseitigsten Spielemaschine. Mit Tubular Worlds können wir Ihnen diesen Monat ein actiongeladenes Arcode-Game präsentieren, das ohne weiteres auch in jeder Spielhalle stehen könnte. Die spielbare Demoversion beinhaltet riesige Endgegner, einen hervorragenden Zwei-Spieler-Modus und eine abspeicherbare Highscore-Tabelle. Tubular Worlds läuft sogar auf einem 286er und kann über Maus, Joystick oder Tastatur gespielt werden. Wer darüber hinaus auch noch in den Genuß der Soundeffekte und der Musikstücke kommen möchte, muß allerdings über eine AdLib- oder Soundblaster-kompatible Soundkarte verfügen.

Empire Soccer

Pünktlich zur WM bringt Empire ein gleichnamiges Fußballspiel auf den Markt. Bei Empire Soccer kommen die Actionfans voll auf ihre Kosten, denn im Gegensatz zu FIFA Soccer ist Graftgolds Fußballspiel eher ein Fun-Game. Witzige Kurzanimationen und ein rasantes Scrolling sorgen gewaltig für Stimmung. Einige Features der Vollversion sind auch schon in der komplett spielbaren Demofassung integriert: Auswahl zwischen dem deutschen und dem italienischen Team und zwei der insgesamt sieben Spezial-Fähigkeiten. Lauffähig ist Empire Soccer ab einem 386er. Eine Soundkarte wird nicht unterstützt.





Mit Empire Soccer können Sie die Weltmeisterschaft live erleben.

INHALT

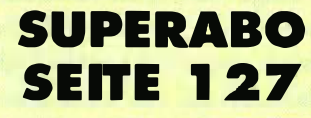
RUBRIKEN

DIE PC GAMES-MAILBOX:
☎0981-970900

SPIEL DES MONATS

PREVIEWS

REVIEWS





34

Bislang hat das Mega Drive in Sachen Fußballspiele klar die Nase vorn gehabt. Doch jetzt hat Electronic Arts FIFA International Soccer auch für den PC umgesetzt - und alle, die schon am Mega Drive fanatisch gezockt haben, werden sehr schnell feststellen, daß es sich bei der PC-Version um die beste Version handelt. Vor allem in Sachen Spielbarkeit läßt FIFA Soccer alle Konkurrenten wie Amateurmannschaften aussehen, von Grafik und Sound ganz zu schweigen.

CD-ROM

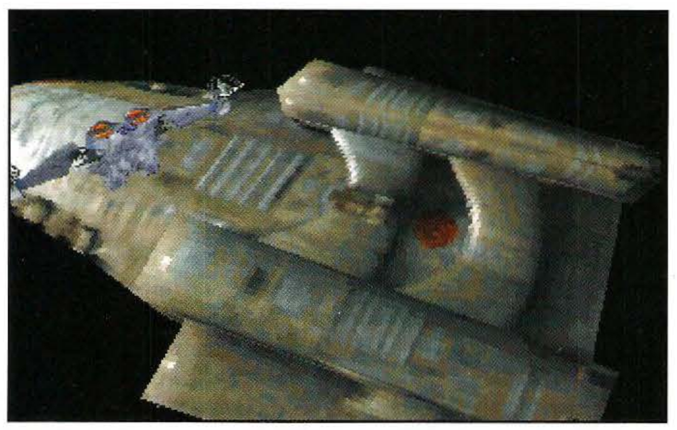
PD & SHAREWARE

APPLICATION

SPECIAL

HARDWARE

WORKSHOP



18 **Kein Monat vergeht mehr ohne phantastische Neuigkeiten von Origin. Nach Ultima 8 und Pacific Strike steht jetzt ein dritter Megahammer ins Haus: Multiplayer-Modus, SuperVGA, CD-ROM! Lesen Sie selbst, was Origin mit uns vorhat.**



28 **Alljährlich trifft sich in einem kleinen Nest in den Vereinigten Staaten die gesamte Programmiererszene, um über verschiedene Techniken zu streiten und revolutionäre Entwicklungen bekanntzugeben. Wir waren dabei!**



104 **Millionenfach verkaufte sich Das Schwarze Auge als Brettspiel. Kein Wunder, daß dem gleichnamigen Computerspiel ein ähnlicher Erfolg beschieden ist. Nun stand der zweite Teil auf dem Prüfstand!**

Rüsselsheim

Vorstandsmitglied

Der Stellenabbau in der Automobilindustrie ist ein Thema, das in den vergangenen Wochen wie ein Lauffeuer durch die Medien gerast ist. Mit Rüsselsheim versucht Impression nun, die Problematik, die dieses einst gewinnträchtige Geschäft in sich birgt, dem interessierten PC-Besitzer näherzubringen. Als Top-Manager eines Automobilkonzerns sollen Sie national und auch international tätig werden, ständig neue Technologien anhand der Kundenwünsche entwickeln und die bereits vorhandenen Produktionskapazitäten optimal auslasten. Das Spiel beginnt historisch akkurat im Jahre 1908 und bietet eine Fülle an Optionen, die sich an dieser Stelle nicht alle auflisten lassen. Die ersten Screenshots lassen auf kein grafisches Wunderwerk schließen, sondern eher auf ein typisches Managerspiel. Unter dem Titel „Detroit" erscheint Rüsselsheim übrigens auch in Amerika.



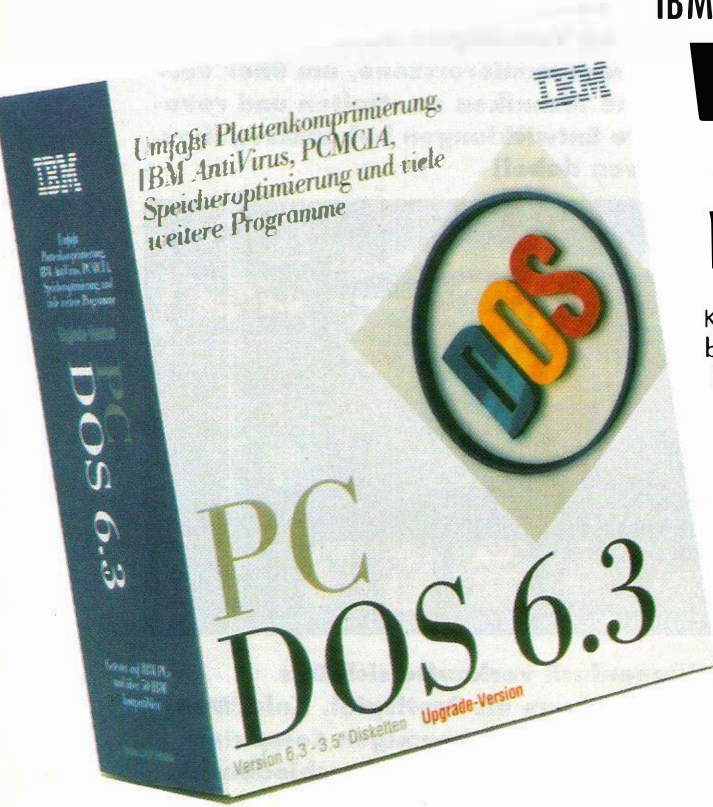
Ob Impression bei seiner Management-Simulation daran gedacht hat, eine Betriebsspionage-Option einzubauen..?



Bei der Fülle an Optionen, die der Hersteller für Rüsselsheim angekündigt hat, wäre das natürlich die Krönung.

IBM PC DOS 6.3

Versionen-wettlauf



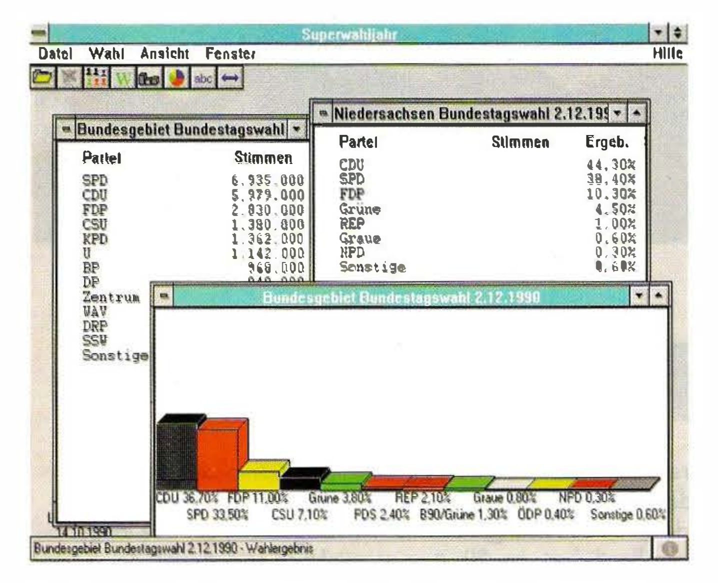
Kaum hat ein großes Unternehmen eine neue Programmversion herausgebracht, zieht der andere Software-Konzern nach. Das kennt man ja. Bei den Betriebssystemen ringen derzeit drei Große um die Gunst der Käufer: Microsoft, Novell und IBM. Der jüngste Mitbewerber wird jetzt von IBM ins Rennen geschickt. PC DOS 6.3 trägt zahlreiche Leistungsmerkmale, die bei den Konkurrenten MS-DOS 6.2 und Novell DOS 7 bereits vorhanden sind: Datenkompression für die Festplatte, Anti-Virus-Software, Mehrfachkonfigurationen und CD-ROM-Unterstützung. Weitere interessante Neuerungen sind ein Scheduler, der beliebige DOS-Programme auch in Abwesenheit des Anwenders zu festen Zeiten starten kann, PenDOS-Unterstützung und ein grafikfähiges Textverarbeitungsprogramm. Ob die neue DOS-Version auch absturzfrei mit MS-Windows zusammenarbeitet (es kursieren Gerüchte, daß von Microsoft dort diverse „Fußangeln" einprogrammiert wurden), und ob PC DOS 6.3 bei der umfangreichen Ausstattung von Novell DOS mithalten kann, wird sich zeigen. Sobald uns die erste Version vorliegt, werden wir darüber berichten. Preis: DM 99,-

Die Versionsnummer 6.3 soll suggerieren, daß Microsoft DOS 6.2 hiermit überholt ist. Ob der Werbeschachzug bei den Käufern ankommt, zeigt die Zukunft.

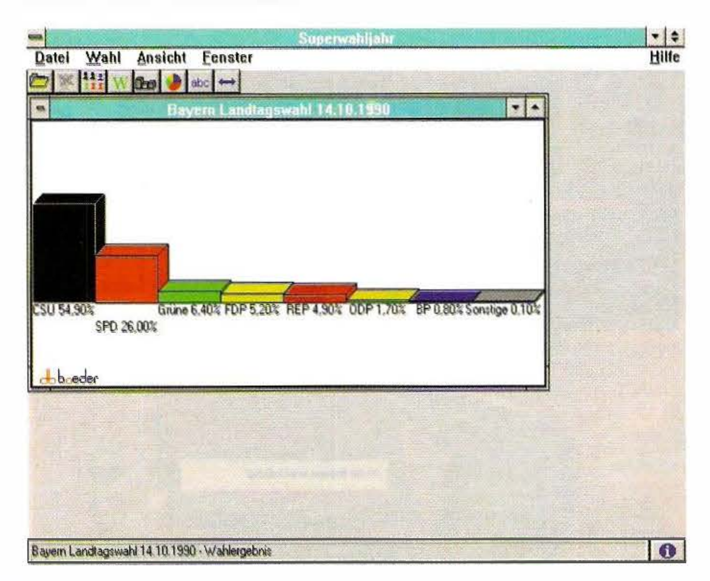
Superwahljahr 1994

Wahl-programm

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Dieses Sprichwort bekommt in diesem Jahr eine ganz besondere Bedeutung: das Superwahljahr 1994 steht vor der Tür. Boeder Software bietet aus diesem Grund ein sehr interessantes Programm an, das nicht nur zahlreiche Statistiken der letzten vierzig Jahre beinhaltet, sondern auch die Zusammensetzung des Bundesrats verständlich erklärt. Außerdem bietet es die wichtigsten Informationen zu den Wahlverfahren in den USA, China, Rußland, Frankreich und England. Superwahljahr 1994 läuft nur unter Windows und ist zu einem Preis von DM 29,95 im Fachhandel erhältlich.



Daß die untenstehende Grafik den Ausgang der nächsten Bundestagswahl angibt, ist zu bezweifeln...
Die Ergebnisse der letzten 40 Jahre sind aber sehr wohl fundiert.



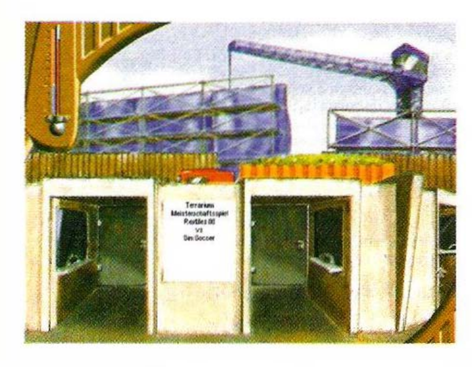
Icequake

Schlagschuß



Bislang stand NHL Hockey von Electronic Arts im Bereich der Eishockey-Spiele allein auf verlorenem Posten. In Recklinghausen hat sich aber var kurzem ein Team junger Programmierer gebildet, das unter dem Namen Defcom ein Spiel ähnlicher Güteklasse auf den Markt bringen möchte. Noch steht nicht allzu viel fest, allerdings will Defcom das Erstlingswerk nur auf CD-ROM herausbringen. Eine definitive Entscheidung wurde in diesem Zusammenhang noch nicht gefällt. Zeit genug bleibt den Jungs dafür aber noch, denn Icequake soll erst im Frühjahr 1995 erscheinen.

Als junges Programmiererteam will Defcom das Genre der Eishockeyspiele um einen neuen Vertreter bereichern. Allerdings ausschließlich für CD-ROM.

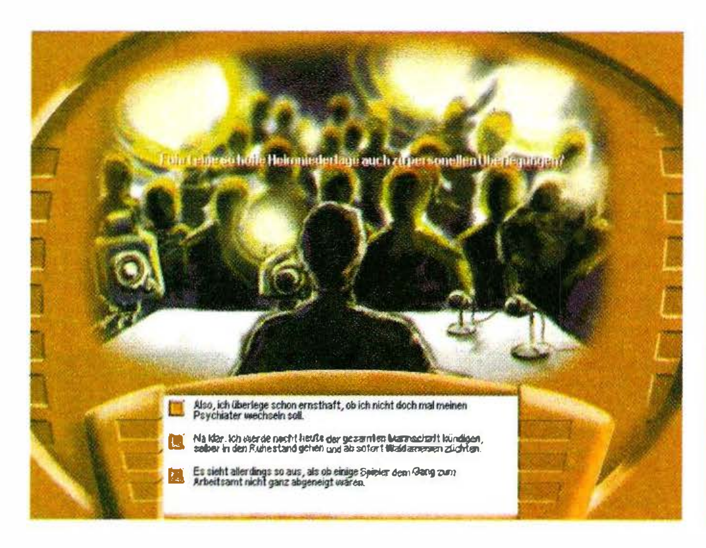


Hattrick soll noch weiter reifen! Voraussichtlicher Erscheinungstermin: August.

Hattrick

Tor, Tor, Tor!

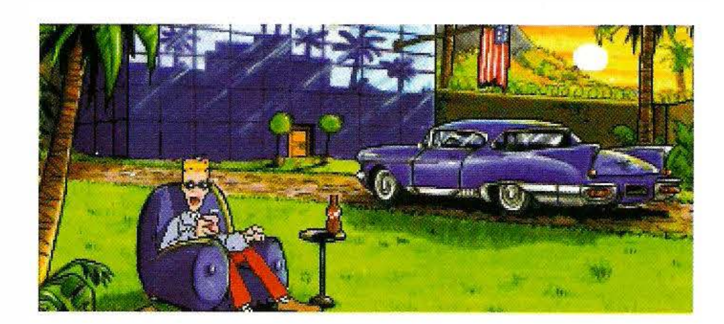
Das deutsche Label Ikarion Software möchte sich nicht dem allgemeinen Weltmeisterschaftstrubel anschließen und noch vor Beginn der WM ein Fußballspiel auf den Markt werfen. Trotzdem hat sich die Aachener Softwareschmiede einen bedeutungsvollen Termin ausgesucht, um ihre langangekündigte Simulation Hattrick zu veröffentlichen: am 20. August, pünktlich zum Anpfiff der neuen Bundesligasaison soll der Manager in den Regalen stehen. Über die Features ist noch nicht allzu viel bekannt. Sicher ist aber, daß die Gegner bei Hottrick mit künstlicher Intelligenz ausgestattet und Vollscreen-Torszenen aus Zuschauerperspektive integriert werden. Der Grund, warum Ikarion den Release so weit nach hinten verschoben hat, klingt einleuchtend: die deutsche Mannschaft soll in den USA erst einmal den Weltmeistertitel verteidigen, denn danach hat man viel mehr Zeit, sich auf Hattrick zu konzentrieren. Dem bleibt nichts mehr hinzuzufügen.





Caribbean Disaster

Sommer, Sonne, Meer...

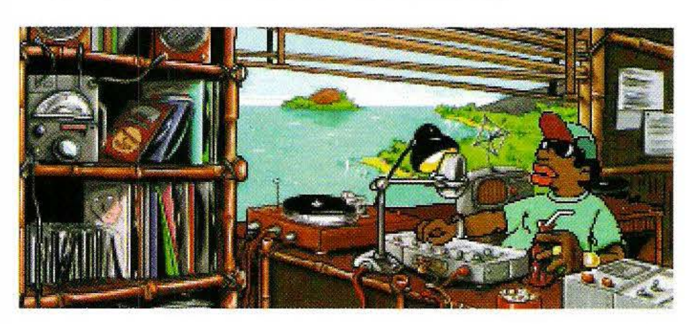






Sie verbringen einen Großteil Ihrer Freizeit mit Computerspielen, sagen auch zu einem gepflegten Brettspielabend nicht nein? Dann kennen Sie bestimmt auch Juntha, das Spiel um Politik, Macht und Intrigen. Ikarion Software greift mit Caribbean Disaster genau dieses Spielprinzip auf, das bislang auf noch keinem Computersystem zu finden war.

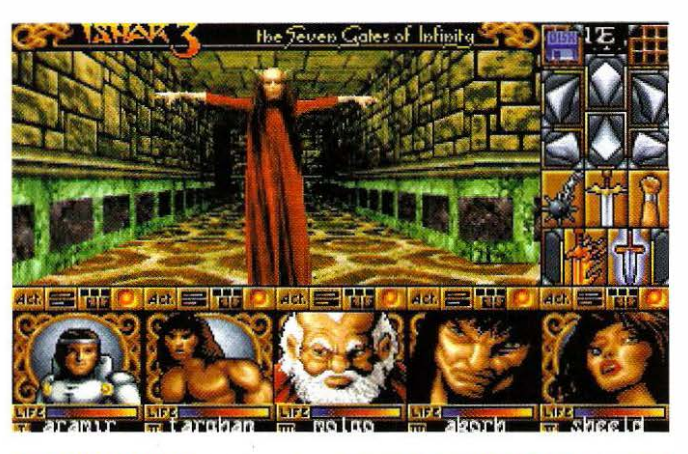
Daß der Kampf um die Führungsrolle in einem Kleinstaat nicht immer bitter ernst und gnadenlos verlaufen muß, beweist Caribbean Disaster. Hier treffen Sie auf skurrile Gestalten wie Kardinal Woytilla, den Hüter der Moral, der für Geld sogar das Taufbecken verkaufen würde, oder Ivan Bolschewiki, den alteingesessenen Klassenkämpfer mit Hang zu Hochprozentigem. An der Produktion beteiligt ist unter anderem Hendrick Nordhaus, der bereits bei Der Patrizier kräftig mitgewirkt hat. Für die passende Musik sorgt kein Geringerer als Chris Hülsbeck. Caribbean Disaster wird eine Modemoption bieten, eine Zoomfunktion und lernfähige Gegner beinhalten. Der Veröffentlichungstermin ist Anfang Juli, eine CD-ROM-Version folgt im August.



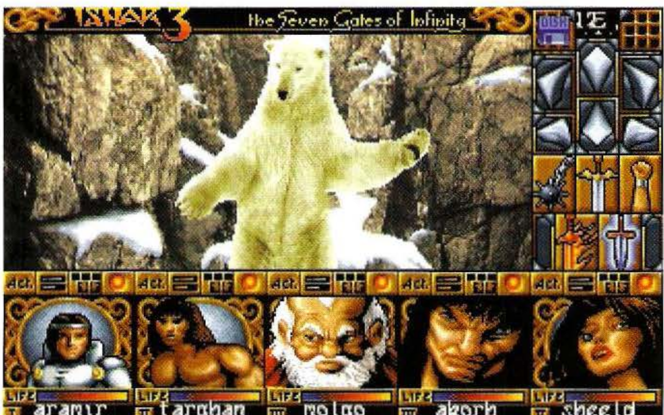
Der DJ auf der kleinen Insel nimmt kein Blatt vor den Mund. Er redet aber nicht nur leeres Gewäsch, sondern gibt auch wichtige Infos.

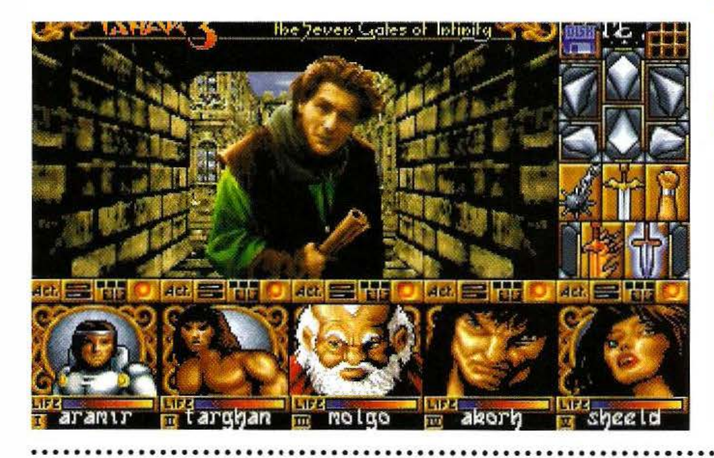
Ishar III - The Seven Gates of Infinity

Ishar, die Dritte!



Die Rollenspiel-Trilogie Ishar steht mit The Seven Gates of Infinity vor ihrer Abrundung. Wieder ist der üble Zauberer Shandar in Aktion: Shandar plant, in den Körper des gigantischen fliegenden Drachens Wohratax zu schlüpfen und seine Macht mit dessen Stärke zu vereinigen. Um diese mächtige Allianz des Bösen zu vereiteln, reisen Sie diesmal in der Zeit zurück. Nur wenn Sie es schaffen, verschiedene Zeittore in der Geschichte von Ishar zu passieren, kann Wohratax zerstört werden. Wieder wurden eine Menge neuer Features integriert. Mehr als hundert verschiedene Charaktere können in die Party aufgenommen werden, über 40 Zaubersprüche können erlernt und angewendet werden. Auch technisch hat sich einiges getan. Vor allem die zahlreichen animierten Filmsequenzen sollen beeindrucken.



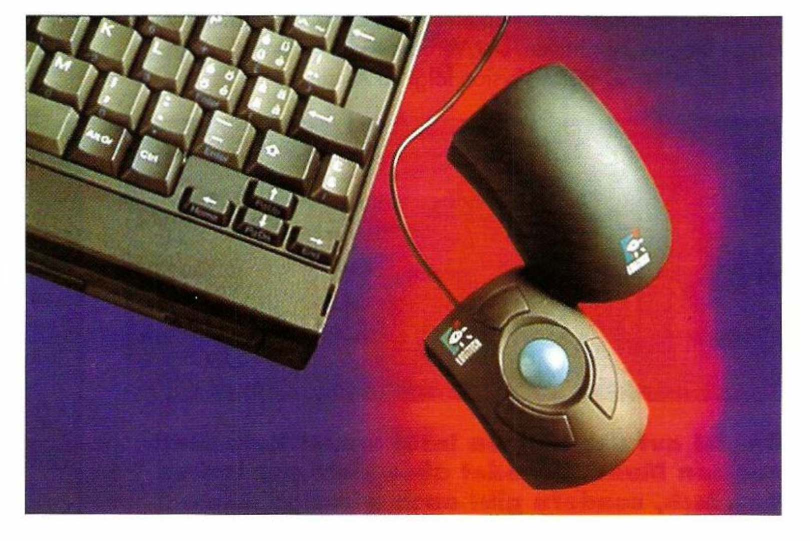


Grafisch sicherlich der beste Teil der Ishar-Trilogie: Ob The Seven Gates of Infinity auch in puncto Spielspaß überzeugen kann, wird sich bald zeigen. Die ersten Daten klingen durchaus vernünftig. Eine große Anzahl von eigenständigen Charakteren, viele Zaubersprüche und das bewährte Wertesystem könnten Ishar III zum starken Rollenspiel machen.

Logitech TrackMan Voyager

Reisebegleiter

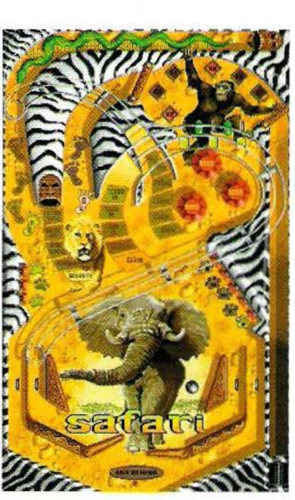
Speziell für den mobilen Einsatz an Notebooks hat Logitech den Trackman Voyager entwickelt. Das kleine Eingabegerät erhielt auf dem Industrieforum Design in Hannover auch schon einen Preis für sein Design. Der Trackball wird nicht allein, wie die ansonsten übliche Portable-Variante, in die Tastatur des PCs eingehängt, sondern läßt sich auf vier verschiedene Arten verwenden: Zum einen ist natürlich das Einhängen vorne an der Tastatur möglich, zum anderen läßt er sich auch freihändig (?) und unter Verwendung des Deckels als Handstütze verwenden. Der TrackMan Voyager ist in einer eigenen Linkshänder- bzw. Rechtshänderversion zum Preis von 199,- Mark erhältlich. Info: Logi GmbH, Gabriele-Münter-Str. 3, 82110 Germering



Wer keinen eingebauten Trackball im Notebook hat, könnte sich jetzt mit dem Logitech TrackMan Voyager behelfen.

Pinball Dreams 2

Langsam wird es Zeit, die Pinball Dreams-Packung wieder aus dem Regal zu holen! Bei 21st Century Entertainment steht die Data Disk mit vier neuen Tischen kurz vor der Auslieferung. Die neuen Tables „Safari", „Neptune", „Revenge of the Robot Warriors" und „Stall Turn" sehen durchaus vielversprechend aus. Die Grundversion von Pinball Dreams ist natürlich erforderlich, um Pinball Dreams 2 zu spielen. Der Preis für die Data Disk beträgt 49,- Mark.



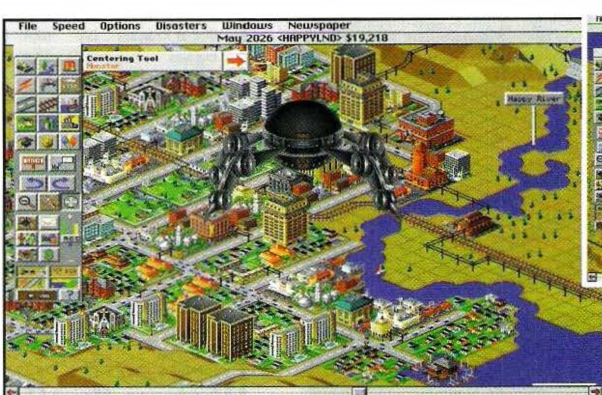


Pinball Dreams 2 ist kein eigenständiges Produkt, sondern nur die Data-Disk zu Pinball Dreams. Vier neue Tables wollen erstürmt werden.

Checkpoint USA

■ von Markus Krichel

Heute gibt es säckeweise News, direkt von der Computer Game Developers Conference in Santa Clara, Californien. Alle Statements kommen direkt von Entwicklern, Programmierern und Produzenten.





Vielleicht können Sie hier bald mit dem Flugzeug kreisen?

Traurige Nachrichten für alle Fans von M.U.L.E. Der lange geplante Nachfolger für die Mutter aller Simulationen wird nun doch nicht erscheinen. Designerin Dani Bunten beendete die Arbeit an M.U.L.E. 2, Son of M.U.L.E. wegen interner Differenzen mit Electronic Arts und hat zwischenzeitlich eine neue Stellung bei einer anderen Firma angetreten, wo sie sich auf die Entwicklung von Spielen konzentriert, die auch weibliche Spieler ansprechen sollen. Ein Interview mit Dani gibt's im nächsten Heft.

Will Wright, Gründer von Maxis und Designer von SimCity und SimCity 2000, erzählte mir, daß ein Autosimulator in Arbeit ist, der dem Spieler eine Spazierfahrt durch seine in SimCity 2000 gebauten Städte ermöglicht. Desweiteren plane man einen Flugsimulator, der es ermöglicht, sich seine Sim-Städte aus der Luft zu betrachten und auf den dort gebauten Flughäfen zu landen. Ein Interview mit Will wird in einer der nächsten Ausgaben zu lesen sein. Das im letzten Checkpoint kurz angesprochene SimTown wird übrigens zum SimCity für Kinder umfunktioniert.

Mark Baldwin und **Bob Rakosky** arbeiten zur Zeit an Empire Deluxe Teil 2 (Arbeitstitel). Außerdem wird Empire Deluxe, zusammen mit einer Unmenge Szenarien, im September auf CD erhältlich sein.

Für große Aufregung bei den Softwarehäusern sorgte das VFX1 Virtual Reality System von Forte Technologies. Mehrere große Firmen, darunter Interplay und MicroProse, kündigten bereits spezielle VR-Software für dieses System an. Lesen Sie hierzu den Artikel in unserem Computer Game Developers Conference Special.

Mark und Bob arbeiten bereits an Empire Deluxe 2. Im September gibt's aber erst eine Compilation.

Sigma Design, ein kalifornisches Hardwareunternehmen, gab bekannt, daß man einen Lizenzvertrag mit Atari zum Bau eines Atari/PC-Steckmoduls abgeschlossen hat. Mit diesem Modul wird es möglich sein, CD-ROM-Programme für den Atari Jaguar auf dem PC abzuspielen. Das gute Stück soll zu Weihnachten zum Preis von 500 Dollar in den Handel kommen. Einziger Nachteil: Bisher hat Atari noch kein einziges CD-Produkt veröffentlicht! Scheinbar will man bei Atari nicht hinter dem Konkurrenten 3DO zurückstehen, die einen ähnlichen Vertrag mit Creative Technologies unterzeichneten.

Der ständige Streit zwischen Amiga- und PC-Besitzern könnte sehr bald ein Ende haben. Wie Sie sicher bereits wissen, hat Commodore International im April Konkurs anmelden müssen. Mehrere Interessenten möchten die Amiga-Technologie in Lizenz erwerben und einen entsprechenden Amiga-Software-Konvertierer für den PC anbieten. Gerüchten zufolge soll es sich bei einem der Interessenten um Sony handeln.

Die geplante Fusion zwischen Electronic Arts und Broderbund Software ist geplatzt, da man sich nicht auf einen Preis einigen konnte. Broderbund lehnte den Deal ab und zahlte eine Konventionalstrafe von 10 Millionen Dollar an EA.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie via E-Mail in CompuServe an die Adresse 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Sim Berlin 2040

Städtebau

SimCity 2000 ist wohl das beste Beispiel, daß Computerspiele einen pädagogisch wertvollen Effekt erzielen können. Unter dem Titel Sim Berlin 2040 wird nun ein besonderer Wettbewerb ausgeschrieben.

Am 17. Juni präsentiert der Berliner Senator für Jugend und Familie, Thomas Krüger, mit der Unterstützung der BB Jugend und Computer, einer jugendfördernden und gemeinnützigen Einrichtung, einen bundesweiten Wettbewerb in, um und mit Berlin - den "Sim City 2040-Berlin"-Wettbewerb. Der regierende Bürgermeister von Berlin, Herr Diepgen, wurde in diesem Zusammenhang um die Übernahme der Schirmherrschaft gebeten. Berlin als die deutsche Großstadt, die sowohl im städtebaulichen als auch im sozialpolitischen Bereich zur Zeit den größten Veränderungen unterworfen ist, erschien dem Distributor Bomico als optimaler Aufhänger für die Ausschreibung eines bundesweiten Städtebau-Wettbewerbs. Das Ziel läßt sich grob umreißen: Wer baut das "lebenswerteste" Berlin im Jahre 2040, basierend auf einem bei Bomico erhältlichen Spielstand.
Mitmachen und gewinnen kann jeder SimCity 2000-Fan zwischen 7 und 70, der besonderes Interesse an Computer-Simulationen und Fingerspitzengefühl für das Zusammenspiel von wirtschaftlichen, infrastrukturellen, energiepolitischen sowie sozialen und kulturellen Aspekten hat. Gegen einen ausreichend frankierten Rückumschlag (Inland: DM 2.-) können Sie die Szenario-Disk direkt bei Bomico bestellen. Die Adresse:

Bomico Entertainment Software
Kennwort: Sim Berlin 2040
Am Südpark 12
65 451 Kelsterbach

Ab dem Zeitpunkt der offiziellen Wettbewerbspräsentation durch Herrn Senator Krüger kann jeder Interessent eine Diskette mit der Vorgabe schriftlich anfordern. Der Rücksendetermin der bis ins Jahr 2040 weitergespielten Original-Bomico-Diskette wird voraussichtlich Mitte Juli 1994 sein (exakter Einsendeschluß wird noch bekanntgegeben). Nach dem Einsendeschluß werden sämtliche Spielstände von Profis geprüft und aus jedem Bundesland wird ein Regionalsieger ermittelt. Diesen Gewinnern und dem anschließend ermittelten Gesamtsieger winken attraktive Preise, die selbstverständlich mit Berlin und Computer zu tun haben.





Die Sommermonate stehen ganz im Zeichen der Fußball-Weltmeisterschaft 1994 in den USA. Auch Play Time TV sieht sich im Juni ganz dem Sport verfallen.

Allerdings können wir mit Pete Sampras Tennis und dem Eishockey-Spiel Karamalz Cup auch etwas Alternativ-Programm bieten. Erstmals haben wir neben den Videospielen auch Amiga-Software im Wettstreit der Kandidaten aufgestellt. Der Newsschwerpunkt in diesem Monat liegt auf deutschen Software-Herstellern wie Software 2000 und deutschen Schaltzentren großer Videospiel-Hersteller wie Sega und Virgin. Ihr seht also, es ist wieder einmal für jeden etwas dabei, während unser Play Time TV-Kamera-Team in Chicago auf der Sommer-CES den kommenden Highlights auf der Spur ist und Bertis Truppe versucht, den Titel zu verteidigen.

Euer Mr. Play Time

Stephan Heller

Das Play Time TV Programm

12. Juni	*Champions World Class Soccer (SNES), Pete Sampras Tennis (Mega Drive)*
19. Juni	*Empire Soccer (SNES)*
26. Juni	*World Cup Striker (SNES)*
03. Juli	*World Cup Striker (SNES), Karamalz Cup (Amiga)*

SPIELER 1

Name: ____________________
Alter: ____________________
Straße: ____________________
Wohnort: ____________________
Telefon: ____________________
Lieblingsspiel: ____________________
Persönliche Bestleistung: ____________________

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

SPIELER 2

Name: ____________________
Alter: ____________________
Straße: ____________________
Wohnort: ____________________
Telefon: ____________________
Lieblingsspiel: ____________________
Persönliche Bestleistung: ____________________

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

Teilnahmebedingungen: Die einzigen Voraussetzungen sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genügend Spielerfahrung, ein Bild von Ihnen und die Glücksfee auf Ihrer Seite. Füllen Sie einfach den Original-Coupon aus und senden Sie ihn an: **Computec Verlag • Play Time TV Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg**















Wing Commander 3 - Armada

I Have a

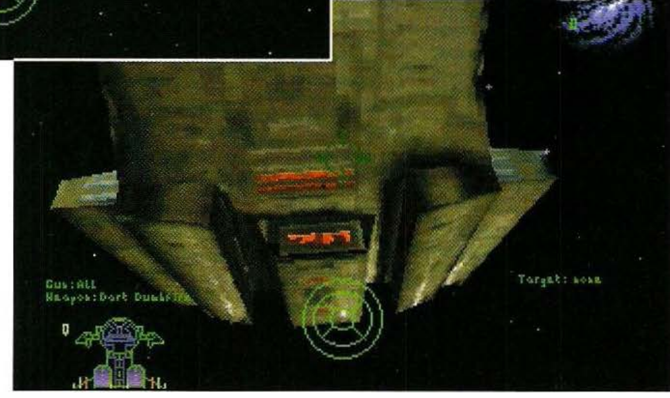
Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß Origin Systems noch in diesem Jahr die Veröffentlichung von Wing Commander 3 plant. Details sind im Moment zwar noch etwas spärlich, aber unser US-Korrespondent Markus Krichel hat zumindest einige Informationen für Sie ergattern gönnen.

Origin Systems, einstmals der ungekrönte König im Genre Weltraumkampf-Simulatoren, mußte in der letzten Zeit einige Marktanteile an LucasArts' X-Wing und Tie Fighter abgeben. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Arbeit am dritten Teil der Wing Commander-Serie auf Hochtouren läuft. Wing Commander 3 - Armada bietet Weltraumgefechte in SuperVGA und hochauflösenden 3D-Grafiken. Designer Chris Roberts hat hierzu eine neue Game-Engine entwickelt, die auf der Strike Commander-Technologie basiert. Als erstes Produkt in der Wing Commander-Serie wird Armada auch über Modem-Play verfügen. Bis zu sechs Spieler können gleichzeitig teilnehmen. Ebenfalls neu ist das Spielen im Split-Screen-Modus. Obwohl natürlich eine Menge Action geboten wird, kommen auch andere Gesichtspunkte nicht zu



Die LEGO-Raumschiffe aus Wing Commander I und II gehören endlich der Vergangenheit an. Wie man sieht, profitieren auch sehr nahe und vergrößerte Objekte vom Übergang zur SuperVGA-Grafik.





kurz. So verfügt Armada über ein wirtschaftliches Element, in dem man Planeten entdecken und bewohnbar machen muß. Außerdem können alle Planeten mit Verteidigungsmechanismen ausgerüstet werden, um mögliche Angriffe der Kilrathis abwehren zu können. Apropos Kilrathi. Sie können auch auf der Seite der hinterhältigen Löwenmähnen kämpfen, doch ist es eigentlich Ihre Aufgabe, als Kommandeur der Flotte, für Recht und Ordnung zu sorgen.

Das Spiel wird nur auf CD-ROM erhältlich sein, und es wird bereits gemunkelt, daß Origin die Hardwareanforderungen wieder mal eine Stufe höher ansiedeln wird. Mit anderen Worten: Ein Triple-Speed CD-ROM-Laufwerk wird benötigt. Hierbei könnte es sich allerdings um ein Gerücht handeln. Es steht jedoch bereits fest, daß mindestens ein 486/33 mit 8 MB RAM und 256 KB Cache benötigt wird. Empfohlen wird allerdings ein Pentium!

Erstmalig hält auch Hollywood Einzug ins Wing Commander-Universum. Es sickerte durch, daß man zur Zeit namhafte Schauspieler für das Projekt zu verpflichten versucht. Wer weiß, vielleicht gibt es sogar irgendwann einen Wing Commander-Film?

Wow! Wenn das ganze Spiel aus solchen Anflugszenen bestehen würde, wäre der Schritt zum „Interaktiven Film" nicht mehr Weit.



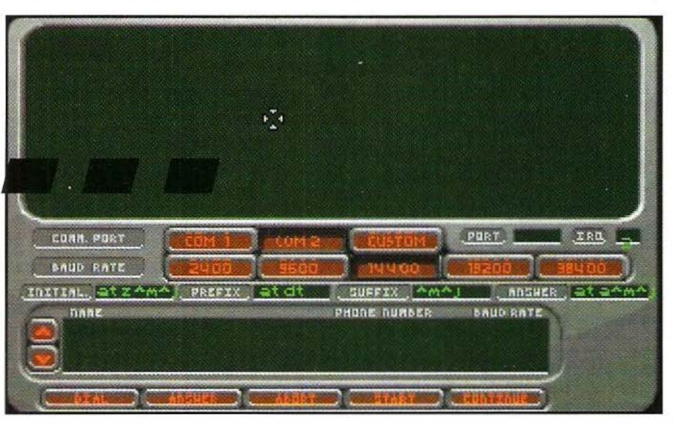
Mehr Video, mehr Audio

Bedingt durch den hohen Speicherplatz einer CD wird sich die Zahl der Filmszenen und digitaler Sprachausgaben gegenüber den Vorgängern beträchtlich erhöhen. Trainingsmissionen werden auch in Armada berücksichtigt werden; hier könnte es sich sogar um einen Missionsgenerator handeln, der darüber hinaus noch ein Wing Commander-"Quickie" vor dem Zubettgehen ermöglicht. Weder Piloten noch Schiffe aus Privateer können in WC 3 geladen werden, obwohl es einen kurzen Gastauftritt der Gladius geben wird. Dafür wurde in Armada aber ein Missionbuilder integriert, der wahrscheinlich auf dem bereits erhältlichen Wing Commander Academy basieren wird.





Dream...

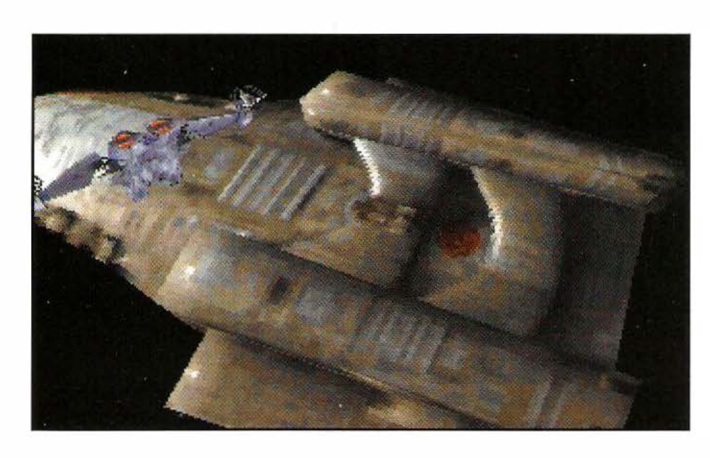


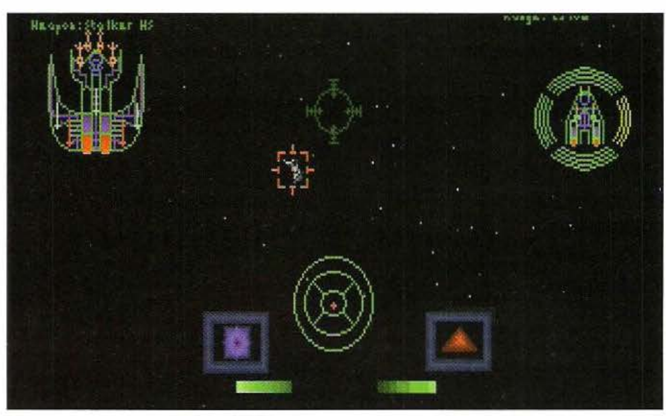
Bis zu sechs (!) Spieler können über Modem an der Katzenjagd teilnehmen. Bestellen Sie schon jetzt fünf zusätzlich Telefonleitungen.

Armada bereits im Juli?

Angeblich befindet man sich bei Origin bereits in der Beta-Testphase. Ein entsprechender Anruf konnte dies weder bestätigen noch verneinen - und das läßt wenigstens hoffen. Sollte dies jedoch den Tatsachen entsprechen, könnten wir bereits im Juli mit der weltweiten Veröffentlichung rechnen. Mehr über dieses Thema erfahren Sie im nächsten Heft. Bis dahin können Sie sich mit den ersten hier veröffentlichten Bildern trösten.

Markus Krichel ■





Scavenger 4

Psygnosis CD-ROM HQ



Knapp 20 km südlich von Liverpool liegt die Kleinstadt Chester. Erst vor kurzem hat dort Psygnosis ein neues Entwicklungs-Studio eröffnet, das den Engländern den Weg in die Zukunft ebnen soll. von Christian Müller

Die lichtdurchfluteten Psygnosis-Büros in Chesters neuem Gewerbepark.

Die Stammbesatzung der Entwicklungsbüros für CD-ROM-Spiele in Chester setzt sich derzeit aus etwa 15 Game-Designern, Programmierern und Grafikern zusammen. Während der letzten Monate jedoch waren bis zu 50 Personen an einem wahren Großprojekt beteiligt, wie uns der Headcoach des dortigen Teams Kenny Everett verriet.
Scavenger 4, ein CD-ROM-Shoot ´em Up der Extraklasse, wurde so in der Rekordzeit von nur fünf Monaten fertiggestellt. Die erste Version entstand für den japanischen Markt und den „FM Towns-Spiele-PC". Dabei handelt es sich um einen nur in Japan erhältlichen, eigens für Computerspiele mit etlichen Zusatzchips aufgemotzten, handelsüblichen PC. Scavenger 4 macht mit einem durchgehenden Full Motion Video-Szenario vom Medium CD-ROM ausgiebig Gebrauch. Über das von Silicon Graphics-Workstations berechnete Level-Design wurden Myriaden von anfliegenden Feindstaffeln gelegt. Aber auch die vorberechneten Grafiken sind nicht nur bloßes Beiwerk. Die eindrucksvoll gerenderten und animierten 16 Endgegner reagieren auf die Angriffe des Spielers in überraschender Weise.
Während unseres Besuches in Chester arbeitete das Team gerade an den Umsetzungen für den PC und das Mega CD, und wir nahmen die Gelegenheit wahr, mit einigen Beteiligten kurz zu sprechen:

Interview mit *Chris Nicholls* (verantwortlicher Musiker in den Psygnosis-Büros in Chester):

PC Games: „Ist es etwas Besonderes, einen Soundtrack für den japanischen Markt zu schreiben?"
Chris Nicholls: „Mein Hauptaugenmerk für die japanische Version lag darauf, das Spiel sehr schnell und aggressiv zu machen. So habe ich die Musik in einer Art „Hardcore-Electronic"-Stil geschrieben. Dazu habe ich mir sehr viel Material einer japanischen Kult-Band, dem „Yellow Magic Orchestra", angehört. Direkt aus Japan habe ich dafür einige CDs bekommen. Außerdem habe ich mir die Scavenger-Filme aus Japan angesehen, die eine sehr kühle Atmosphäre erzeugen."
PC Games: „Welches Equipment hattest Du für Scavenger 4 zur Verfügung?"
Chris Nicholls: „Hier ein ganzes Orchester spielen zu lassen, ist wirklich kein Problem. Insgesamt haben wir 64 Spuren zur Verfügung, die alle mit dem Mac verbunden sind. Die wirklichen Grenzen werden uns erst auferlegt, wenn wir die Musik in ein Spiel implementieren müssen. Der Soundtrack zu Scavenger 4 wurde auf einem Amiga mit nur vier Spuren und lediglich 32K Platz komponiert."
PC Games: „Vielen Dank."

Interview mit *Zafar Quamar* (Programmierer in den Psygnosis-Büros in Chester):

PC Games: „Zafar, Du bist maßgeblich an der Entwicklung von Scavenger 4 beteiligt. Kannst Du kurz die Story beschreiben?"
Zafar Quamar: „Ein riesiges Computer-Netzwerk hat die

Kontrolle über sich selbst übernommen. Dadurch hat es auch die Kontrolle über alles erhalten, was elektrisch gesteuert ist. Schon ganze vier Welten sind außer Kontrolle geraten. Auf jedem Planeten muß man vier Levels durchstehen. Es gibt einen Vulkan-Planeten, einen Eisplaneten, einen Wüstenplaneten und schließlich einen, der eine einzige riesige Stadt ist. Alle haben ihre ganz eigene grafische Stimmung. Man muß sich heil durch alle vier Levels eines jeden Planeten vorkämpfen, um das große Finale gegen den inzwischen zum ungeheuren Roboter mutierten Zentral-Computer zu erreichen."

PC Games: „Wie lange hat es gedauert , Scavenger 4 zu entwickeln?"

Zafar Quamar: „Normalerweise dauert es mindestens 12 Monate, so ein Spiel vom ersten Gedanken bis zum fertigen Produkt zu entwickeln. Scavenger 4 haben wir in fünf Monaten durchgezogen, aber wir haben wie die Verrückten daran gearbeitet, um das zu schaffen."

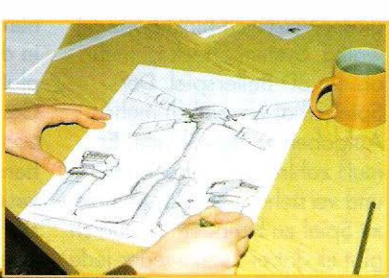
PC Games: „Worin besteht der Unterschied, für den japanischen oder den amerikanischen und europäischen Markt zu produzieren?"

Zafar Quamar: „Das ursprüngliche Konzept von Scavenger 4 mit einem komplexen Extrawaffen-System wurde von uns festgelegt. Das haben wir einigen verantwortlichen Leuten in Japan gezeigt, die meinten, das wäre zu kompliziert für den japanischen Markt. Die europäischen und amerikanischen Versionen hingegen werden das ursprüngliche Konzept enthalten. Die Extrawaffen werden hier in einer Art Belohnungssystem verteilt. So richtet sich die eigene Feuerkraft nach dem, was man bisher erreicht hat. Mit zunehmender Spieltiefe nehmen die Möglichkeiten der Bonusgegenstände und der Extrawaffen zu. Man muß also später gut überlegen, wofür man sich entscheidet."

PC Games: „Wann werden wir Scavenger 4 endlich in Deutschland spielen können?"

Zafar Quamar: „Die PC- und Mega CD-Versionen werden etwa im August veröffentlicht werden."

PC Games: „Vielen Dank."





Von der Handzeichnung über die Silicon Graphics-Grafiken bis hin zu dem im Spiel implementierten Bild, der Werdegang eines Endgegners in Scavenger 4.





System Shock

Ultima Cyberspace?

Sie haben ganz richtig gelesen! Die Ultima Underworld-Macher von Looking Glas haben wieder ein ganz heißes Eisen im Feuer. Allerdings hat System Shock nichts (außer der 3D-Ich-Perspektive) mit den beiden Underworld-Episoden zu tun.

System Shock beschränkt sich nicht nur auf wilde 3D-Ballereien. Hier muß man sein Fingerspitzengefühl und seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen.

Vielmehr wollten die Jungs um Chefprogrammierer Doug Church diesmal ein reinrassiges Cyberpunk-Game entwickeln. Aber ihre Auftraggeber (Origin) konnten sich mit dieser Idee nicht so recht anfreunden, und so entstand ein Science Fiction-Abenteuer mit starkem Cyberpunk-Charakter.

Anything new?

Liest man System Shocks Storyline zum ersten Mal, wird man sich unweigerlich zurück in den Sessel lehnen und an all die anderen Titel denken, die mit identischen Szenarien aufwarten. Natürlich ist man auch diesmal wieder der einzige Überlebende auf einer Raumstation. Eine Hologramm-Nachricht, die ein Crew-Mitglied hinterlassen hat, klärt Sie über die Geschehnisse an Bord auf: Der fiese Zentralcomputer SHODAN hat sich selbständig gemacht und gibt jetzt die Befehle, anstatt sie auszuführen. Abgesichert hat er sich mit einer wahren Armee von Klein-Robotern und Cyborgs. Ihre Aufgabe ist es, sich in die Zentraleinheit einzuloggen, um die vernichtenden Pläne des Computers zu kreuzen und somit die Erde vor einem grausamen Schicksal zu bewahren. Dazu müssen Sie in den Cyberspace eindringen und den Supercomputer lahmlegen. Logisch, daß man bei Story und Aufmachung unweigerlich an IDs Gruselschlager Doom erinnert wird. Doch dieser Vergleich hinkt ganz gewaltig. System Shock ist mehr als ein 3D-Ballerspiel. Der Spieler hat wesentlich mehr Aufgaben zu bewältigen. Er muß zahlreiche Rätsel lösen und verstehen, um das komplexe Spiel zu beenden. Natürlich gibt es dabei auch wieder jede Menge Combat und Action. Nur steht diese eben nicht im Vordergrund.

Knick in der Optik?

Die Grafik-Engine bietet detaillierte Ansichten, die auch Spitzenreiter Doom das Wasser reichen können. Aber System Shock bietet noch mehr! Sie können Ihren Blick stufenlos vom Fußboden bis zur Decke schweifen lassen. Außerdem können Sie sich zur Seite lehnen (so schielen Sie um Ecken), in die Hocke gehen oder sich platt auf den Boden legen. Die Game-Engine hält ebenfalls zahlreiche Überraschungen bereit. Da gibt es Räume mit verschiedenen Gravitationsstärken (bis hin zum schwerelosen Schweben) und außerdem können Sie springen oder einen Schacht hinaufkriechen. Wenn das nicht vielversprechend klingt!
Allem Anschein nach bekommt Doom einen würdigen Nachfolger, bei dem neben knallharter Action auch noch Top-Rätselkondition verlangt wird. Warten wir´s ab!

Thomas Brenner ■





Wie beim Megaseller Doom muß man auch bei Origins System Shock gegen hinterhältige, aggressive Mutanten antreten (rechts).

Creature Shock

Finstere Kreaturen



LucasArts verkaufte seit Weihnachten 1993 weltweit über 400.000 Exemplare von Rebel Assault. Das ist eine Zahl, die selbst Kenner der Softwarebranche nicht für möglich gehalten hätten.



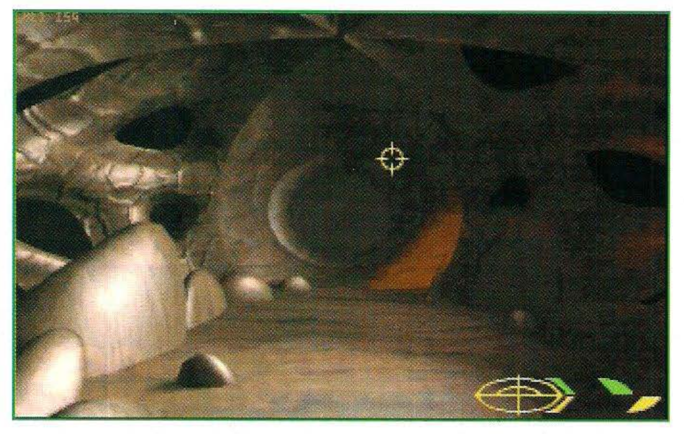




In den vergangenen Wochen heftete sich das Verfolgerfeld aber immer dichter an die Fersen des Spitzenreiters, und Megarace hätte es sogar beinahe geschafft, Rebel Assault die führende Rolle im Bereich der CD-ROM-Spiele abzuringen. Der Vorsprung ist also knapper als jemals zuvor, und mit Creature Shock steht schon wieder ein potentieller Thronfolger in den Startlöchern.

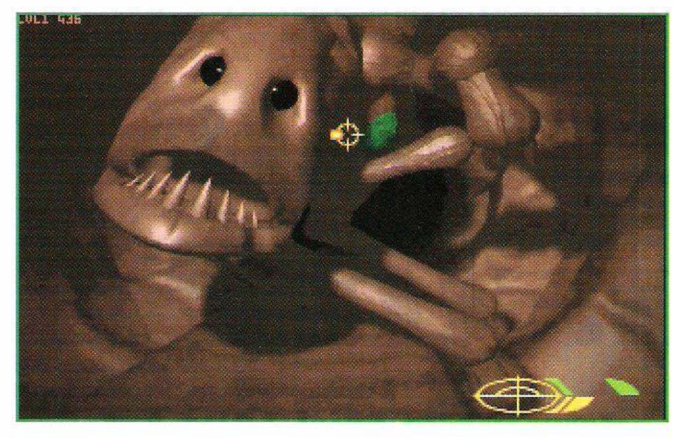
Traurige Zukunft

Eine rasende Bevölkerungsentwicklung hat in der Zukunft dazu geführt, daß Hungersnöte, Umweltzerstörung und Seuchen zum alltäglichen Bild im 21. Jahrhundert gehören. Sinnlose Kleinkriege um territoriale Farmlandrechte zeigen, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der definitiv letzte Weltkrieg ausbricht. Um diesem Ende aus dem Weg zu gehen, entschließen sich einige Regierungen, die SS Amazon auf die Suche nach einem bewohnbaren Planeten zu schicken. Kaum hat das Überlebensshuttle die hinteren Monde des Saturn pas-



In dieser dunklen Höhle warten spinnenähnliche Kreaturen auf den Spezialagenten.







Bei den Gefechten dürfen Sie sich nicht von den tollen Animationen und Grafiken beeindrucken lassen, sondern müssen sich auf den grünen Punkt konzentrieren, den jeder Alien zu eigen hat.

Vorsicht Tentakel





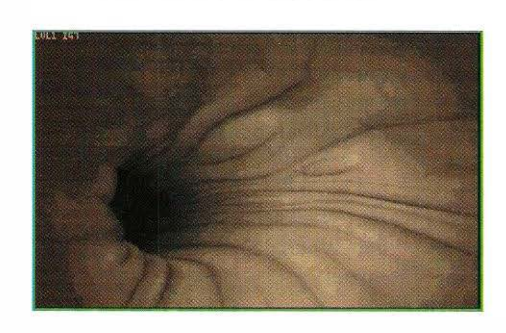
Mit dem grünen pulsierenden Behälter kann man eigentlich wenig anfangen. Versucht man jedoch, sich daran vorbeizuschleichen, so befreit sich blitzschnell ein riesiges Tentakel aus seinem unscheinbaren Versteck.

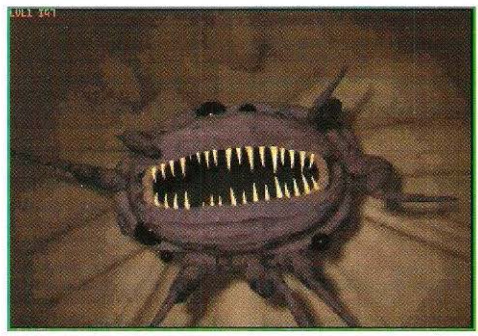
siert, bricht jeder Kontakt ab. Der letzte Funkspruch läßt jedoch darauf schließen, daß die SS Amazon auf ein riesiges außerirdisches Raumschiff gestoßen ist. Die Vereinten Nationen stellen sofort eine Spezialeinheit zusammen, die zu diesem entlegenen Sektor der Galaxie aufbrechen soll, um das Verschwinden der SS Amazon aufzuklären.

Blickfang

Das Spielprinzip ist simpel und genial zugleich: Sie sind Mitglied dieser wagemutigen Spezialeinheit und sollen, bewaffnet mit einer futuristischen Laserkanone, den Aliens das Fürchten lehren. Zu Beginn befinden Sie sich auf einer Planetenoberfläche und müssen einer heranstürmenden Horde wildgewordener Kreaturen Paroli bieten. Das ist noch ziemlich einfach, denn die Außerirdischen sind zwar bis an die Zähne bewaffnet, schießen aber relativ unkontrolliert in Ihre Richtung. Grafisch ist das schon recht ansprechend, doch fehlt dieser Sequenz, die im weiteren Spielverlauf übrigens mehrmals aufgegriffen wird, der letzte Kick. Erst im Inneren des Gewölbes wird es so richtig spannend. Hier tauchen die verrücktesten Kreaturen auf, die teilweise den ganzen Bildschirm in Beschlag nehmen und sich trotzdem butterweich bewegen. Einziges Problem: mit offenem Mund und leuchtenden Augen läßt man die Maus links liegen und bestaunt die grafischen Wunderwerke, die direkt von CD-ROM gelesen werden. Da schwingt ein wahrhaft ekliges Geschöpf seine todbringenden Tentakel, eine etwas tolpatschig wirkende Kreatur fuchtelt mit dem Lasercolt und eine absolut widerwärtige Spinne verspeist den Helden mit Haut und Haaren. Wer Creature Shock zum ersten Mal sieht, wird es sicherlich nicht für möglich halten, daß die Programmierer nur eine Auflösung von 320x200 Bildpunkten und 256 Farben verwendet haben; die Grafiken wirken einfach zu brillant, zu farbenfroh. Vor allem die Schattierungen und Lichteffekte auf den Objekten ziehen das Auge des Spielers in ihren Bann und lassen alle Figuren außerordentlich lebensecht erscheinen. Das alles wird durch eine von Argonaut Software entwickelte Art der Full Screen Full Motion Video Compression möglich. Dadurch bleibt die von CD-ROM zu transferierende Datenmenge gering, und das Laufwerk wird nicht vor unmögliche Aufgaben gestellt. Selbst mit einem Single Speed-Laufwerk soll die Endversion einwandfrei laufen, und die Anforderungen an den Prozessor sind mit einem 386SX auch nicht besonders hochgesteckt. Wenn alles gut verläuft, können wir gegen Ende des Jahres mit Creature Shock rechnen.

Oliver Menne ■







Bioforge

Alles nur geklaut?

Im Rennen um das erfolgreichste Spiel 1994 hat Origin mit Ultima VIII und Pacific Strike bereits zwei ganz heiße Eisen im Feuer. Die Jungs aus Texas geben sich aber damit noch lange nicht zufrieden...

Auf den ersten Blick erinnert Bioforge, das genauso wie Wings of Glory und System Shock noch vor Jahresende erscheinen soll, stark an Alone in the Dark 2. Ken Demarest, der Entwickler von Bioforge, hat sich aber so ausgiebig mit filmtechnischen Fragen beschäftigt, daß Bioforge über hervorragende Perspektiven verfügen wird. Außerdem soll die Sicht des Spielers niemals durch die eigene Figur oder einen Gegner versperrt werden. Alle Objekte wurden gerendert, so daß man einen Raum aus vielen unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten kann; das stellt jedoch wieder höhere Anforderungen an die Rechenleistung, so daß Bioforge dem alten Origin-Grundsatz treu bleibt: „Pentium recommended!"

Spielfilm oder Filmspiel?

In puncto Animation verspricht Ken wahre Wunderdinge. Alle Akteure bewegen sich äußerst realistisch und butterweich. Sie können ihre Schultern, ihren Kopf und ihre Gliedmaßen bewegen, da jedes Gelenk berücksichtigt wurde. Das Gameplay beschränkt sich nicht allein auf den altbekannten Actionpart, sondern bedient sich auch bei Elementen aus Adventures und Rollenspielen. So muß man seinen Charakter Lex, der nach einem Unfall als Mensch-Maschine aus seiner Ohnmacht aufwacht, sowohl in physischen und intellektuellen Dingen unterrichten. Um sich diesbezüglich weiterzubilden, erscheinen im Laufe des Spiels gutmütige Mitstreiter, wie beispielsweise Dr. Etra, die Zeno-Archäologin. Zieht man in Betracht, daß Ken Demarest viele der sog. interaktiven Spielfilme für absolut überflüssig hält, darf man auf ein tolles Spiel gespannt sein. Vielleicht gelingt es ja ihm, einen neuen Standard zu setzen.



Die riesige Anzahl an Kameraperspektiven macht sich bemerkbar.

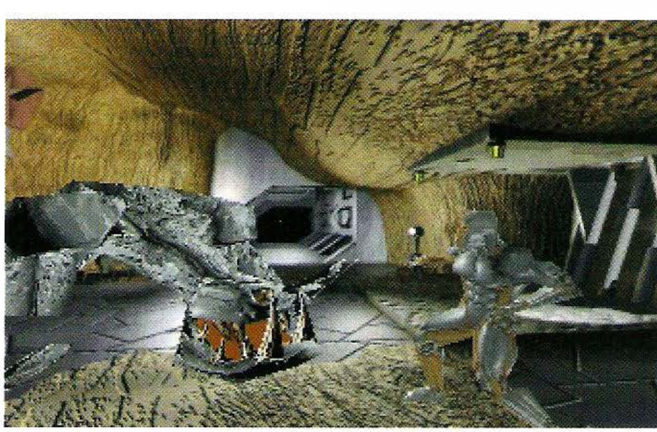
Vor allem bei den Actionsequenzen werden Erinnerungen an Alone in the Dark wach. Laut Ken Demarest darf man aber sehr viel mehr erwarten (links).

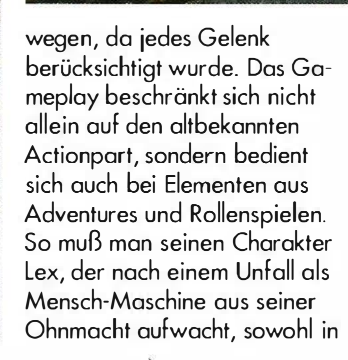


Obwohl die Action natürlich im Vordergrund steht, wird der Spielinhalt nicht vernachlässigt.











Oliver Menne ■

Game Developers Conference

Alle Jahre wied

Zum achten Mal trafen sich Spieleentwickler aus aller Welt auf der Computer Game Developers Conference in Santa Clara, Kalifornien. Die diesjährige Konferenz war mit über 1400 Teilnehmern die bisher größte. Unser US-Korrespondent Markus Krichel, war für Sie dabei. von Markus Krichel ■

Der VFX1 von Forte sorgte für Aufsehen (rechts); mit dem Trampolin gegen eine Klettwand werfen lassen: wirklich verrückt (unten).



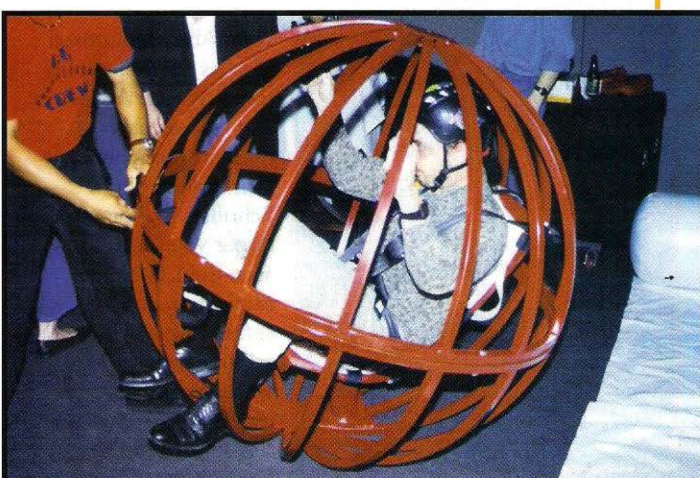
Locker und gelassen ging es auf der Game Developers Conference zu. Hier ist Segas neuer Pressesprecher für die Staaten zu sehen.

In den Pausen vergnügten sich die Programmierer von Interplay - rechts sitzt Alan Pavlish - mit einem gepfegten Pokerspiel (rechts).



Im Sommer 1986 lud Chris Crawford 25 seiner Freunde zu einem gemütlichen Erfahrungsaustausch in Sachen Computerspiele in sein Haus ein. Nachdem man ein nettes und lehrreiches Wochenende miteinander verbracht hatte, entschloß man sich, das Ganze im nächsten Jahr zu wiederholen. Acht Jahre später hat sich die Computer Game Developers Conference vom Insider-Meeting zum absoluten Muß für alle entwickelt, die sich professionell mit dem elektronischen Spielemarkt beschäftigen. Die CGDC ist aber auch für angehende Designer einen Besuch wert. Alte Veteranen geben gerne gutgemeinte Ratschläge, und speziell auf Anfänger ausgerichtet Seminare verraten, wie man vom







Lustige Partyattraktion: Kegeln einmal anders (oben); der Fotoman von Logitech macht digitale Schwarzweiß-Bilder. Ist das der Weisheit letzter Schluß? Mehr erfahren Sie nächsten Monat (links).

Amateurhacker zum Profi werden kann. Erstmals in diesem Jahr gab es eine Jobbörse, bei der sich alle Arbeitssuchenden direkt bei den anwesenden Personalchefs der großen Softwarehäuser um einen Job bewerben konnten.

Hollywood spielt mit

Sehr deutlich wurde in diesem Jahr der zunehmende Einfluß der Filmindustrie auf die Spieleszene. Die im steifen Anzug erschienenen Marketingstrate-

gen und Produzenten aus Hollywood waren inmitten der jeanstragenden Designer unschwer auszumachen. Wo früher nur hitzig über Speicherbegrenzungen und Hardwaresprites diskutiert wurde, schleichen sich heute Power-Meetings über zielgruppenorientiertes Werben und alternative Marketingmethoden ein. Hollywood und die Spieleindustrie war natürlich eines der Themen, das in den Fluren und Korridoren des Westin Hotels eifrig diskutiert wurde. Einige Designer begrüßen den wachsenden Einfluß der Filmexperten. Schließlich ist Hollywood gleichbedeutend mit jeder Menge Kohle, Sportwagen und Sex - und das ist natürlich verlockend. Andererseits befürchtet man den Verlust der eigenen Individualität und Einschränkungen der Kreativität durch Standardisierung. Ein interessantes Thema, das sowohl die Entwickler als auch die Spieler noch für einige Zeit beschäftigen wird.

FSK à la Nintendo

Die freiwillige Selbstkontrolle ist zur Zeit ebenfalls in aller Munde. Die Spieleindustrie muß sich auf Geheiß der amerikanischen Regierung bis zum Ende dieses Jahres auf ein System einigen. Für viele bedeutet dies Selbstzensur und Beschneidung der künstlerischen Freiheit. Größter Befürworter der Selbstkontrolle ist Nintendo, Moral- und Sittenwächter von eigenen Gnaden, die sich damit in der amerikanischen Presse natürlich jede Menge Lob einhandelten. Natürlich ist dies nichts weiter als ein Marketingtrick, denn solange die Kohle stimmt, ist die drohende Verrohung der spielenden Jugendlichen dem Konsolengiganten absolut gleichgültig. Trotzdem wird dies einen Einfluß auf das Aussehen zukünftiger PC-Produkte haben. Hey, vielen Dank für's Einmischen, Nintendo!

Für einen Eklat sorgte Walt Disney Software. Die CGDC dient ausdrücklich und in erster Linie zum Erfahrungsaustausch zwischen Entwicklern und Programmierern. Walt Disney Software hängte jedoch seinen Angestellten den Maulkorb um und erlaubte ihnen nicht, Informationen über Disney-Produkte preiszugeben. Eine Umfrage unter den Konferenzteilnehmern soll nun darüber Aufschluß geben, ob Walt Disney und andere Firmen mit derselben Einstellung in Zukunft von der Teilnahme ausgeschlossen werden sollen.

Minimesse

Viel Neues gab es auf der eingegliederten Messe nicht zu sehen. Alle neuen Grafiktools und Soundsysteme wurden bereits im Januar auf der Consumers Electronics Show in Las Vegas vorgestellt, über die wir bereits in der Märzausgabe ausführlich berichtet haben. Ein Highlight gab es allerdings: den VFX1 Virtual Reality-Helm, der von der New Yorker Firma Forte entwickelt wurde und von Gravis vertrieben wird. Ein Interview mit Forte und alles Wissenswerte über die VR-Einheit können Sie daher in einem separaten Artikel in der nächsten Ausgabe lesen.

Jede Menge Freibier

Spieleentwickler sind von Natur aus durstig. Hungrig natürlich auch, aber hauptsächlich durstig. Daher war es auch nicht weiter verwunderlich, daß die Hardwarehersteller mit allerlei Getränk und Atzung um die Gunst der programmierenden Zunft warben, wobei Logitech alles in den Schatten stellte. Gleich am ersten Abend lud man alle Anwesenden zu einer Fete ein. Um das Ganze noch schmackhafter zu machen, wurden alle noch reich mit Mäusen und Soundkarten beschenkt. Angereichert wurde das Fest durch amüsante Volksbelustigungen. Wo sonst kann man sehen, wie Designer sich in einen Klettbandanzug zwängen, um sich via Trampolin gegen eine weich gepolsterte Klettbandwand zu schleudern. Wieder andere quetschten ihre nicht immer zierlichen Körper in das Innere einer Metallkugel, um dann rollenderweise 10 Bowling-Pins umzuschmeißen. Der absolute Höhepunkt war allerdings das Turnier der Sumoringer. Hier versuchten sich die als schwergewichtige Ringer aufgemachten Gehirnathleten als Kampfsportler. Wer seinen Gegner als erstes von der Matte drängt, hat gewonnen. Daß Al Lowe diesen Wettbewerb gewonnen hat ohne den Schaumstoffanzug getragen zu haben, ist allerdings ein bösartiges Gerücht, dem wir mit aller Schärfe entgegentreten.

Beim Abschlußbankett ging es noch einmal förmlich zu. Wie immer gab es auch in diesem Jahr einen Gastredner. Ein Schriftsteller namens Roger von Oech faselte irgendwas von Motivation und versetzte einige in Tiefschlaf. Anschließend wurden die Preise für die besten Produkte des Jahres 93 bekanntgegeben: Doom, Master of Orion, SimCity 2000, Aladdin und Rebel Assault wurden so geehrt.

3000 bei der Neunten

Trotz aller Struktur und Organisation erfährt man die wirklich interessanten und brandheißen News nicht auf der Konferenz selbst, sondern auf den privat organisierten Feten in den Hotelzimmern und am Biertisch. Was ich bei diesen Anlässen aufgeschnappt habe, können Sie, zusammen mit einigen Interviews, auf den folgenden Seiten und im Checkpoint USA lesen.

Die achte Computer Game Developers Conference war, wie seine sieben Vorgänger, ein Erfolg auf der ganzen Linie. Im nächsten Jahr werden mehr als 3000 Teilnehmer erwartet. Es bleibt zu hoffen, daß die CGDC dann nicht zu einem Spektakel ausartet.

Wer macht was beim Spieldesign?

Die Zeiten in denen eine einzige Person ein Spiel entwickelte, programmierte und vermarktete, sind endgültig vorbei. Der Abspann eines Computerspiels liest sich wie der eines Kinofilms. Nochfolgend die Mitarbeiterliste eines modernen Abenteuerspiels und deren Jobbeschreibungen. Da oll diese Person an der Entwicklung des Projektes beteiligt sind, fallen sie, mit Ausnahme der Tester, in die Sporte „Developer" oder „Entwickler".

Person Nr. 1: Co-Designer/Co-Director/Autor
Leitet das Projekt hinsichtlich der Grafiken, entwickelt und schreibt die Story und den Dialog. Der Director entspricht dem Regisseur beim Film.

Person Nr. 2: Co-Designer/Co-Director/Chefprogrammierer
Verantwortlich für die Programmierung und das Programmiersystem, entwickelt die Rätsel für das Spiel, hat die Aufsicht über die Junior-Programmierer und kümmert sich um Spezialaufgaben wie CD-ROM-Konvertierung.

Person Nr. 3: Producer oder Produzent
Der Produzent koordiniert das Gesamtprojekt. Er stellt die Teams zusammen, arrangiert Meetings zwischen den Grafik-, Programm- und Sound-Teams, erstellt Zeitpläne, usw. Er untersteht in manchen Fällen noch dem „Executive Producer" oder „Ausführenden Produzenten".

Person Nr. 4: Lead Artist oder Chefgrafiker
Ist für den grafischen Stil verantwortlich und entwirft die Hintergründe, Spielcharaktere und setzt somit den Standard, an dem sich die anderen Grafiker orientieren müssen.

Person Nr. 5: Specialist Artist oder Grafikspezialist
Der Illustrator. Arbeitet an Hintergrundgrafiken und Objekten.

Person Nr. 6: Specialist Artist oder Animationsspezialist
Der Animationsfachmann. Arbeitet an den Charakteren, manchmal mit Rotoskop-Technik oder Film/Video.

Person Nr. 7: Specialist Programmer oder Programmierspezialist
Ein Systemprogrammierer, der sich um die Wartung und Verbesserung des Programmiersystems kümmert.

Person Nr. 8: Junior Programmierer
Normalerweise ein Neuling, der das Programmiersystem erst lernen muß, bevor er aktiv am Design mitarbeitet.

Person Nr. 9: Junior Programmierer
Ebenfalls ein Neuling, der sich mit dem Soundsystem befaßt.

Person Nr. 10: Musiker/Komponist/Sound Designer
Verantwortlich für die Implementierung von Musik und Ton. Komponiert die Musik in der Regel selbst.

Person Nr. 11: Audio Produzent
Arbeitet eng mit dem Produzenten und den Directors zusammen, stellt Sprecher ein und macht alle Musik- und Tonaufzeichnungen.

Person Nr. 12: Cheftester
Verantwortlich für die Qualität des fertigen Produktes. Leiter der Testmannschaft in der Endphase der Entwicklung.

Personen Nr. 13 bis 16: Tester.
Werden in den letzten 2 bis 4 Monaten vor der Veröffentlichung benötigt.

Vom Webstuhl zur Rakete

Brian Moriarty zählte zu denen, die zuerst Infocom und dann LucasArts zu den führenden Softwarefirmen der Welt machten. Sein Adventure-Klassiker Loom zählt heute noch zu den besten PC-Spielen, die je produziert wurden. Brian macht nun ein Comeback mit dem neuen Softwarehaus Rocket Science.

PC Games: Ein Interview mit Brian Moriarty kann nur mit einer Frage beginnen - der nach Loom.

Brian Moriarty: Loom? Ach ja, ich kann mich dunkel erinnern. Das ist ein Spiel, das ich vor fünf Jahren kreiert habe. Ok, im Ernst: In einem Magazinartikel las ich das Wort Loom. Loom bedeutet soviel wie Webstuhl. Je mehr ich darüber nachdachte, desto mehr Ideen kamen mir in den Sinn, darunter auch die des musikalischen Interfaces. Ich wollte ein Interface, das nicht so sehr der bis dahin bekannten Tradition entsprach.

PCG: Bobbin Threadbare, die Hauptfigur in Loom, hatte kein Gesicht. Was war der Grund dafür?

B. M.: Das war beabsichtigt. Meine Theorie war, daß der Spieler sich besser mit Bobbin identifizieren kann. Auch Bobbins Stimme in der CD-Version war praktisch geschlechtslos. So konnten sich auch die weiblichen Gamer besser in das Spielgeschehen hineindenken.

PCG: Du hast gerade einen Vertrag mit dem neuen Softwarehaus Rocket Science abgeschlossen. Wie läuft es denn dort?

B. M.: Rocket Science wurde im August vergangenen Jahres gegründet. Hier arbeiten Hollywood-Experten und Spiel-Designer Hand in Hand. Ron Cobb, einer unserer Mitarbeiter, war z. B. für die Effekte in Filmen wie Alien oder Zurück in die Zukunft verantwortlich. Mike Backes schrieb das Drehbuch für Rising Sun und Congo.





PCG: Dein erstes Produkt für Rocket Science ist Cadillacs and Dinosaurs. Was kannst Du uns darüber sagen?

B. M.: Cadillacs and Dinosaurs basiert auf dem gleichnamigen Comic. Eine wirre Geschichte, in der sich die Erde aufgrund ökologischer Katastrophen zurückentwickelte und auf der Menschen sich den Lebensraum mit prähistorischen Lebensformen teilen muß. Ich habe versucht, die Zweidimensionalität eines Comics mit der Dreidimensionlität eines Computerspiels zu kombinieren. Spieler werden von dieser neuen Ansicht sicher angenehm überrascht sein.

PCG: Hast Du schon Pläne für andere Produkte?

B. M.: Ich arbeite außerdem mit Ron Cobb an Loadstar. Loadstar basiert eigentlich auf einem Script, das ursprünglich John Wayne als Hauptdarsteller vorsah. Wir haben aus diesem einen Script gleich drei Spiele gemacht. Der Spieler übernimmt die Rolle von Tully Bodean, einem interplanetarischen Trucker, der seine Fracht durch das Sonnensystem transportiert. Im ersten Teil gibt es noch keine Außerirdischen zu sehen, das kommt erst später.

PCG: Wann werden wir das erste Produkt sehen?

B. M.: Cadillacs and Dinosaurs wird im September in den USA erhältlich sein.

PCG: Man munkelt von einem weiteren Spiel mit dem Titel Darkride.

B.M.: Das ist korrekt. Darkride konzentriert sich auf die Bewegung anstelle von Supergrafiken. Darkride ist eine digitale Achterbahnfahrt und wird komplett mit Spucktüte geliefert. Mehr kann ich dazu leider noch nicht sagen.

PCG: Danke für dieses Gespräch.

Brian Moriarty ist einer der erfolgreichsten Game Designer der Welt. Jedes seiner Spiele wurde über 500.000 mal verkauft, darunter Loom und die Infocom-Textabenteuer Wishbringer, Trinity und Zork. Brian lebt und arbeitet in San Francisco, ist 37 Jahre alt, verheiratet und noch kinderlos. Seine Hobbies sind Musik, Lesen und...Karaoke!



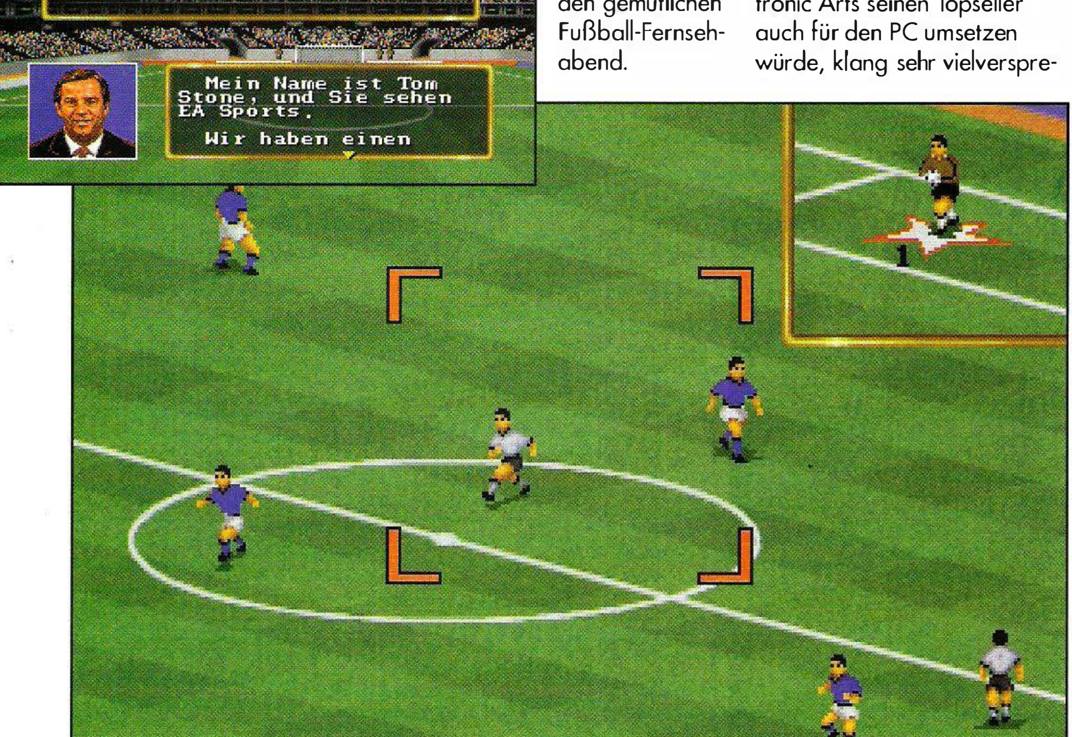
FIFA International Soccer

WM-Fieber

Haben Sie auch so gespannt auf das Sportereignis des Jahres gewartet? Wenn Sie diese Ausgabe in Ihren Händen halten, dann befinden sich unsere Spitzen-Kicker schon in ihrem Mannschaftsquartier und bekommen von Meister Berti die letzten Strategien eingebleut. Falls Sie nun denken, daß Sie in nächster Zeit nichts weiteres zu tun haben als für genügend Bier und Chips neben dem Fernsehsessel zu sorgen, dann liegen Sie aber gründlich daneben. Denn ab jetzt spricht etwas gegen den gemütlichen Fußball-Fernsehabend.

Simply the best

Schon vor dem Anpfiff des Eröffnungsspiels der diesjährigen Fußballweltmeisterschaft herrschte bei den computerisierten Fußballfans helle Aufregung. Die Meldung, daß Electronic Arts seinen Topseller auch für den PC umsetzen würde, klang sehr vielversprechend. Immerhin ist FIFA International Soccer auf Segas Mega Drive und dem Super Nintendo das erfolgreichste Fußballspiel aller Zeiten. Was liegt also näher, als diese Glanzleistung auch für andere Systeme zu konvertieren? Zumal die guten Fußballsimulationen für den PC an einer Hand abgezählt werden können. Dieser Meinung waren wohl auch die Programmierer der englischen Creative Assembly, die das Originalprogramm DOS-fähig machten. Und dabei wurde ganze Arbeit geleistet. Denn entgegen aller Befürchtungen steht die PC-Version den Konsolenspielen in nichts nach. Im Gegenteil. Endlich nützt ein Fußballspiel die Fähigkeiten moderner PCs richtig aus. Der Vorteil liegt dabei klar auf der Hand. Die Grafik ist mit 256 Farben bunter, das Multidirec-



Beim Abschlag kann man mit Hilfe des roten Quadrats die ungefähre Richtung des Balls festlegen.



FIFA International Soccer ist da! Was viele Fußballsimulationen versprachen, wird mit diesem Meisterstück endlich verwirklicht. Die Fußballweltmeisterschaft `94 in den Vereinigten Staaten kann kommen!

tional-Scrolling schneller und das gesamte Spiel besser spielbar. Apropos schneller: daß man jede Situation nochmal als Super-SloMo betrachten kann, ist wohl klar. Neu ist dabei jedoch die Möglichkeit, das komplette Spielfeld abzuscrollen, um dann den zu beobachtenden Spieler mittels Zielkreuzchen anzuklicken. Beim anschließenden Start der Zeitlupe wird die Kamera stets den markierten Spieler im Sucher haben. Auf diese Weise kann man sich Fouls oder spektakuläre Ballsituationen in Einzelbildschritten so oft anschauen, wie man will.

Das Turnier

Am Spielaufbau selbst wurden keine nennenswerten Änderungen vorgenommen. Nach dem Start können Sie zunächst wählen, ob Sie ein einzelnes Freundschaftsspiel oder ein komplettes WM-Turnier bestreiten wollen. Danach geht es an die Mannschaftsauswahl. Insgesamt 30 Nationalteams, darunter auch Wochenend-Mannschaften wie die der Elfenbeinküste oder die Nationalelf Neuseelands stehen als Gegner bereit. Alle Teams besitzen unterschiedliche Spiel-

Auch beim Eckball hat man die Möglichkeit, anhand des roten Quadrats den Auftreffpunkt zu bestimmen.



Da bleibt dem Torwart die Spucke weg: der Ball zappelt im Netz (links).

Nachdem man sich für Kopf oder Zahl entschieden hat, wirft der Schiedsrichter die Münze (unten).

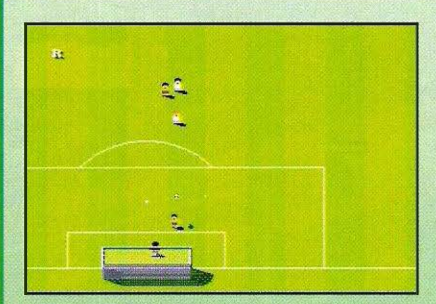
stärken. Bewertet werden dabei Faktoren wie Schießen, Laufen, Passen usw. Weltmeister Deutschland hat standesgemäß natürlich die besten Voraussetzungen mit auf den Weg bekommen. Wenn Sie den Menüpunkt Turnier gewählt haben, erstellt Ihnen der Computer die Gruppen zu den Vorrundenspielen. Auch hier werden die Spielstärken berücksichtigt. Es ergeben sich damit stets „reelle" Einteilungen. Das heißt, es spielen immer zwei schwächere und zwei stärkere Teams in einer Gruppe. Auf diese Weise werden die richtigen Top-Begegnungen erst in Viertel-, Halb- und Finale ausgetragen.

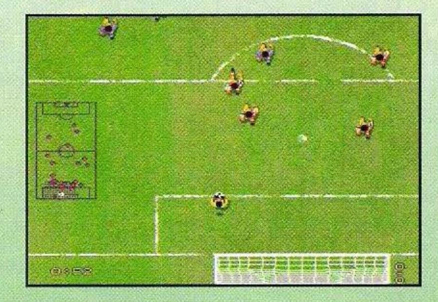
Das gewisse Etwas

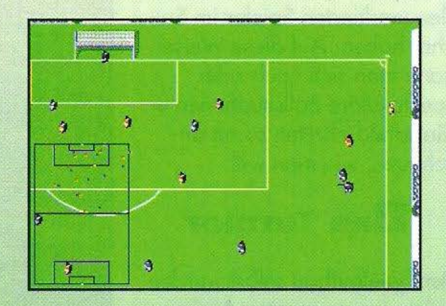
Der Turniermodus und die zahlreichen Optionen allein würden FIFA aber nicht zu Spiel des Monats-Ehren führen. Zu viele andere Fußballsimulationen bieten genauso viele oder sogar mehr Einstellmenüs an. Das gewisse Etwas ist eben die gekonnte Realisierung des Fußballspektakels. Erstmalig nimmt man Abschied von der abgedroschenen Vogelperspektive und versucht, mit isometrischer Darstellung ein völlig neues Spielgefühl zu erzeugen. Der Erfolg der Konsolenspiele gibt den Programmierern recht: Die gewählte Perspektive erzeugt mehr Atmosphäre als die jedes anderen Fußballspiels. Durch den schrägen Kamerawinkel sieht die gebotene Spielaction einer Fußballübertragung zum Verwechseln ähnlich.

Da man bei FIFA International Soccer aber auch selbst ins Spielgeschehen eingreifen kann, können sich selbst überzeugte Fußball-Zapper diesem

Die Abstiegskandidaten







Sensible Soccer

Das „Ameisenturnier" war bislang unangefochten die beste Fußballsimulation für den PC. Die Spielbarkeit ist auch nach wie vor einen Tick besser als bei FIFA Soccer. Doch in Sachen Grafik und Atmosphäre hängt Sensibles Bolzplatzfest um Welten zurück. Trotzdem ein echter Dauerbrenner in der Redaktion!

Lothar Matthäus

Unser Mannschaftskapitän wird, wenn überhaupt, in Zukunft wohl auch lieber mit dem Konkurrenzprogramm kicken. Sein Fußballdebüt auf dem PC war leider nicht gerade umwerfend. Trotz unzähliger Optionsmenüs läßt die lieblose Realisierung den Spielspaß schnell in die Umkleidekabine sinken.

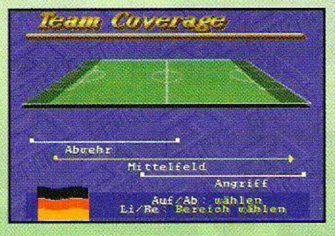
GOAL!

Dino Dinis Kick-Off-Nachfolger wurde in vielen Punkten verbessert. Die Grafik ist schöner geworden und die Steuerung wurde entschärft. Neben dem Liga-Modus fallen die zwei Perspektiven angenehm auf. Das Spielgeschehen und das Glücksspiel beim Passen raubt Goal! trotzdem jegliche Langzeitmotivation.

Die Spieloptionen











Wie schon bei den Konkurrenzprodukten, kann man auch bei FIFA International Soccer viele Spielfaktoren selbst bestimmen. Die Autorität des Schiedsrichters und die Abseitsregel sind dabei ebenso einstellbar wie die Spieltaktik oder die Mannschaftsaufstellung. Da Electronic Arts aber nicht die offizielle WM-Lizenz erworben hat (hier war U.S. Gold wieder schneller), stimmen die Spielernamen nicht mit den Originalnamen der Teams überein. Hier hätte man sich jedoch sehr geschickt aus der Affäre ziehen können. Eine Editieroption mit der notwendigen Speicherfunktion, und schon wäre die Originalbesetzung auf den Platz gelaufen.

Reiz nicht entziehen und bearbeiten stundenlang das Joypad. Neben der ungewohnten Perspektive fallen auch die gekonnten, lebensechten Animationen auf. Es ist einfach unbeschreiblich, wenn der Torwart nach einem Ball hechtet oder ihn mit der Faust über das Tor boxt. Und erst die Feldspieler! Akrobatische Balleinlagen sind bei den FIFA-Kickern keine Seltenheit. Dabei muß man aber nicht erst umständliche Button-Kombinationen auswendiglernen, denn Kopfbälle und Fallrückzieher kommen ganz automatisch zustande, wenn der Spieler richtig zum Ball steht und der Joystickheld im richtigen Moment aufs Knöpfchen drückt...

Das Gameplay

Ein Problem bei der Umsetzung von FIFA International Soccer war die Tatsache, daß die Mehrzahl der PC-Kicker kein 3-Button-Joypad, sondern einen normalen Joystick mit zwei Feuerknöpfen benutzt. Trotzdem hat man dieses Manko elegant umgangen. So geschieht das Tackling jetzt automatisch, falls der Spieler nahe genug am Gegenspieler dran ist und einen seiner beiden Knöpfe drückt. Sonst bewirkt Button 1 einen Paß und Button 2 läßt einen Schuß auf das Tor krachen. Nach der Ballannahme wie ein Blinder nach vorne stürmen, führt bei FIFA zu gar nichts (außer zu erschöpften Spielern), filigrane Kombinationen sind gefragt. Mit der Paß-Funktion kein Problem. Je nachdem, welche Taktik Sie eingestellt haben, bekommen Sie verhaltene Pässe zurück in die eigene Hälfte oder gewagte Steilpässe direkt in den gegnerischen Strafraum. Dabei wird mit zwei bis drei Pässen das gesamte Spielfeld überquert. Der Torwart reagiert allerdings immer etwas träge. Wenn der Ball beispielsweise fünf Meter vor ihm liegt und weit und breit kein Spieler in der Nähe ist, bleibt er trotzdem eisern auf seiner Torlinie stehen und denkt gar nicht daran, das Leder zu holen. Kommt aber ein knallhart geschossener Ball an, reagiert er meist hervorragend, und es ist wirklich nicht so leicht, das runde Ding ins Netz zu bekommen.
Neu am Gameplay ist auch die Ausführung von Ecke und Abstoß. Nach dem Drücken des zweiten Knopfs wird ein rotes Zielquadrat eingeblendet. Jetzt kann man das Spielfeld abscrollen und die Richtung des Balls genau festlegen. Ein Druck auf Knopf 1 und schon wird der angepeilte Spieler bestens bedient.

And the Winner is...

FIFA Soccer besticht auf ganzer Linie. Grafik und Gameplay sind vom Feinsten, und auch der Sound muß positiv erwähnt werden. Während bei anderen Fußballsimulationen von den Zuschauern versucht wird, das Rauschen des Meeres nachzuahmen, klingt das Gejohle der Fans hier so realistisch, daß der Funke der Begeisterung bis zur anderen Seite des Monitors überspringt. Sollten Berti und seine Jungs Sie in den nächsten Wochen also ärgern, kein Problem! Schalten Sie einfach den Fernseher aus und Ihren PC an. Es lohnt sich!

Thomas Brenner ■

Statement



Kompliment an das Inselvolk! So macht man eine Blamage gekonnt wieder wett! Da es die englische Mannschaft nicht geschafft hat, sich für die WM ´94 zu qualifizieren, mußte eben ein entsprechender britischer Ersatz her! Anstatt die Nationalelf nur passiv auf der Mattscheibe zu verfolgen, kann man nun selbst ins Spielgeschehen eingreifen. Die phantastische Grafik und der mitreißende Sound sind so realistisch, daß man eine Live-Übertragung vor sich glaubt. Mit FIFA International Soccer deklassieren die Profis von Creative Assembly die versammelte Konkurrenz. Auf dem Gebiet Fußballsimulation sind die Engländer also bereits jetzt Weltmeister.





Sportspiel

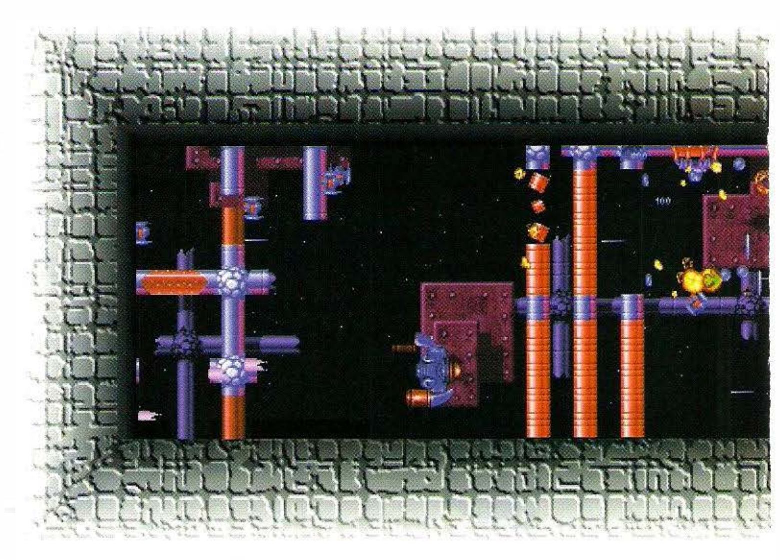
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	80%	80%	90%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	normal

Tubular Worlds

Die Welt ist ein

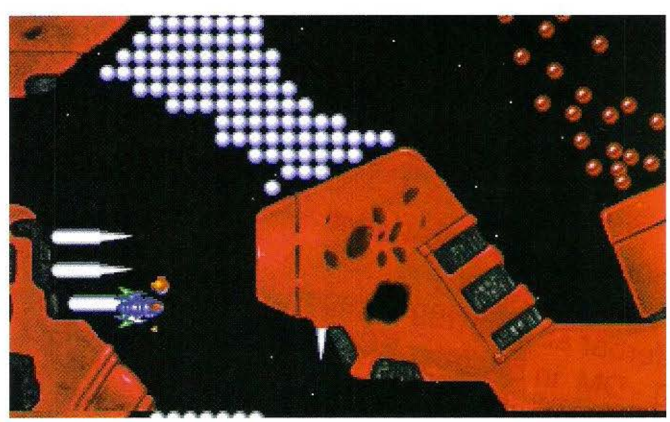
Sie kennen Dongleware? Richtig, der Hersteller, der mit Oxyd und Oxyd Magnum große Erfolge feiern konnte. Mit Tubular Worlds begibt sich Dongleware auf ganz andere Pfade, weg vom Denkspiel, hin zum reinrassigen Schießspiel.

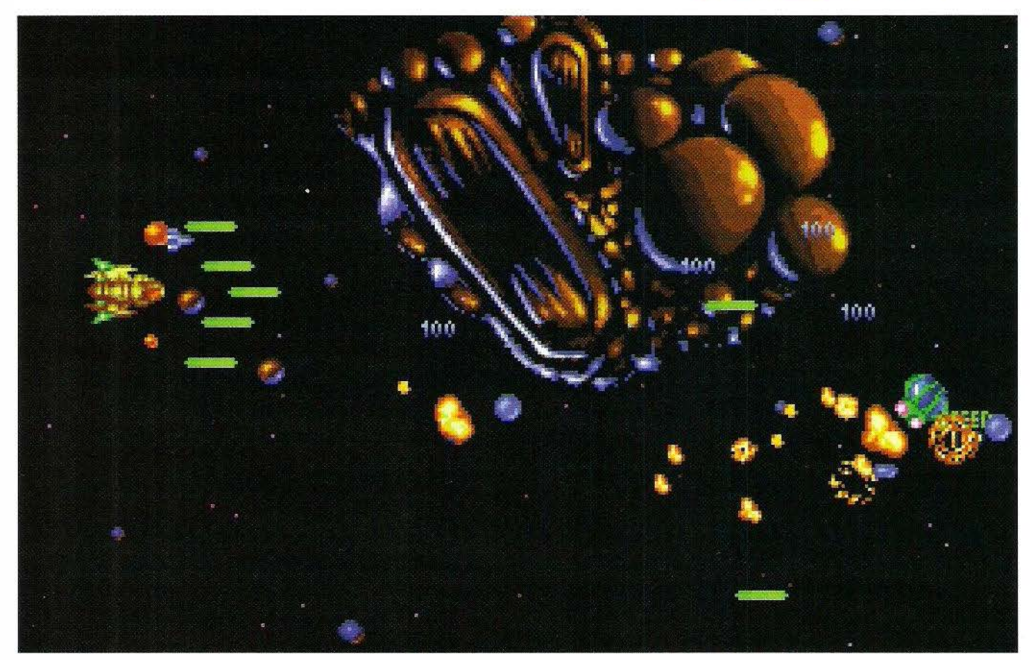


Die Liste der echten Shoot `em Ups für den PC ist nicht besonders lang. Neben einigen Space Invader-Variationen finden sich noch Xenon I und II, der Rest ist Shareware, die meist auf kurzweilige Levels und professionelle Hardwareprogrammierung verzichten muß. Mit Tubular Worlds trägt sich ein weiteres Spiel in die Liste ein, und zwar so weit oben, daß das Spiel sogar Spielautomaten zur Ehre gereichen würde.

Waffengewalt

Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff über die Oberfläche verschiedener Welten, wobei ihm unzählige feindliche Geschütze und Raumschiffe das Leben schwermachen. Die eigene Bewaffnung ist anfangs mehr als mager, löst sich doch bei einem Druck auf die Maus- oder Joysticktaste lediglich ein einziger Schuß. Durch das Abschießen einer zusammengehörenden Gruppe von Angreifern erscheint ein Upgrade, welches das Raumschiff schneller oder stärker macht. Außerdem wird zwischen drei verschiedenen Waffensystemen umgeschaltet, die wiederum in sieben verschiedenen Stärken zur Verfügung stehen können.



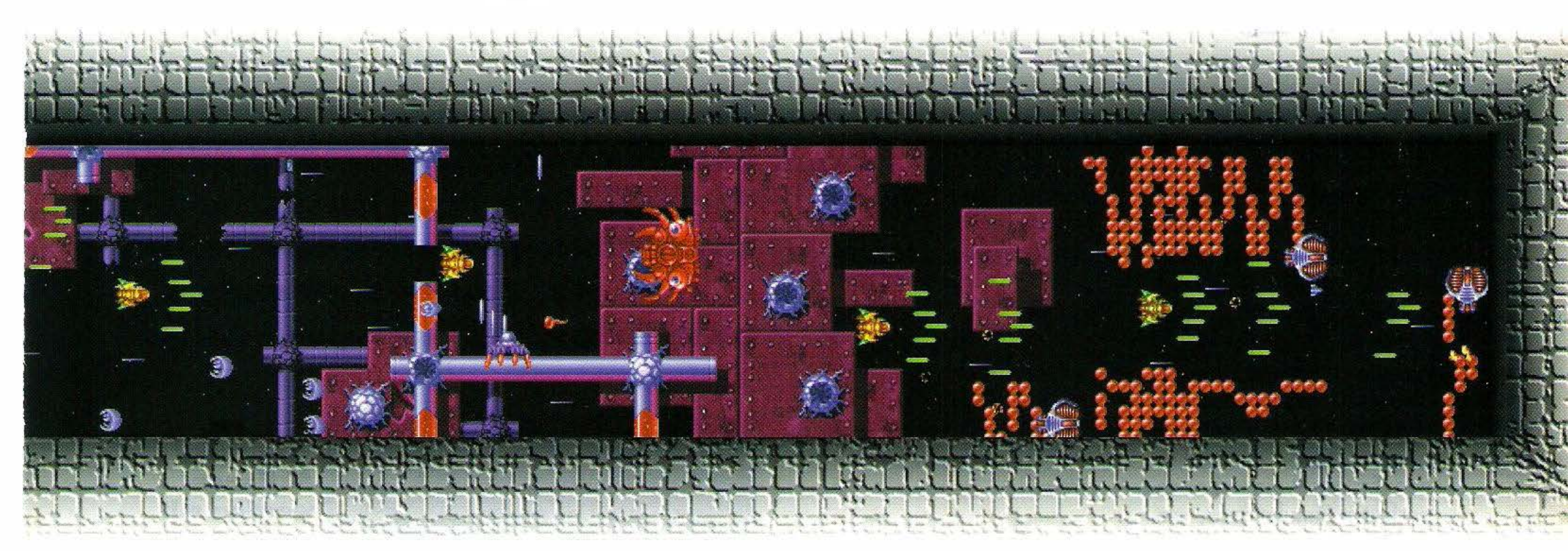


Jede der vier Welten hat ihren eigenen, teilweise psychodelischen Stil.

Abwechslung

Die vier Welten mit jeweils mehreren Levels sind phantasievoll gestaltet und verlangen dem Spieler mehr ab als stetes Hämmern auf den Feuerknopf. Die ausladenden, labyrinthähnlichen Gänge und bewegliche Hindernisreihen (Frogger läßt grüßen) sorgen dafür, daß Tubular Worlds auch nach dem x-ten Spielen nicht langweilig wird. Und sollte der recht hohe Schwierigkeitsgrad irgendwann doch zu gering erscheinen, läßt er sich in zwei weiteren Stufen erhöhen - die dann nur noch als unfair zu bezeichnenden Gegner sollten selbst den schießwütigsten Spieler in die Schranken weisen können.

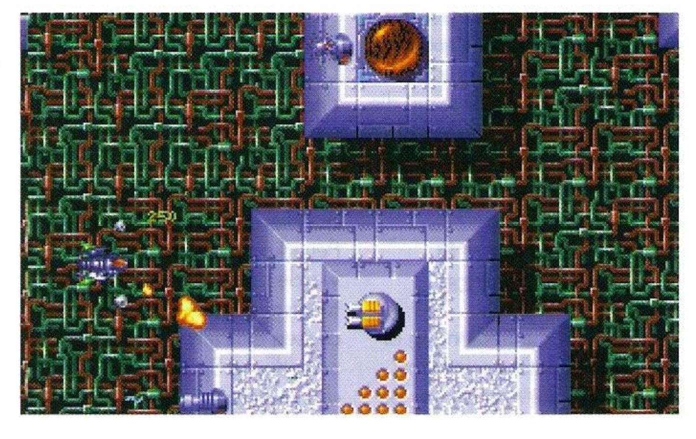
e lange Röhre



Butterweich

Die Grafik von Tubular Worlds birgt keine großen Überraschungen: kleines Raumschiff wird von vielen kleinen Raumschiffen und von kleinen Geschützen angegriffen. Die hohe Anzahl der gleichzeitig auf dem Bildschirm befindlichen Sprites, die sich teils mit atemberaubender Geschwindigkeit bewegen, lassen ein derartig sanftes Scrolling nicht erwarten. Die Hintergrundmusik paßt hervorragend zur hektischen Atmosphäre des Spiels, lediglich die Soundeffekte, die Schüsse und Kollisionen begleiten, sind regelrecht mißlungen. Diesen Fehler macht aber die hervorragende Steuerung wieder wett, die über Tastatur, Maus oder Joystick erfolgen kann. Mit der Maus wurden dabei die besten Erfahrungen gemacht, da sich das eigene Schiff hiermit äußerst präzise über den Bildschirm steuern läßt.

Hier hatte der Designer wohl einen Alptraum.



Doppelter Spaß

Wie es sich für ein gutes Schießspiel gehört, gibt es auch eine Zwei-Spieler-Option, bei der sich die Raumschiffe der zwei Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden. Ein gegenseitiges Abschießen ist freundlicherweise unmöglich. Wird einer der Spieler abgeschossen, kann er bereits wenige Sekunden später an gleicher Stelle weiterspielen.

Harald Wagner ■

Statement



Ein richtiges, wirkliches, echtes Ballerspiel für den PC, wer hätte das gedacht! Nachdem sich die meisten PC-Besitzer wohl schon damit abgefunden haben, daß ihre Maschine wohl nur für Strategie- oder Rollenspiele (bestenfalls noch für Simulationen) geeignet ist, zeigt uns Dongleware, daß es durchaus möglich ist, schnelle, aufwendige Actionspiele herzustellen. Wer sich an der etwas kurzen Hintergrundgeschichte (Knalle alles ab, was sich bewegt) und dem eigentlich unmoralischen Tun nicht stört, findet hier genau das Richtige, um eventuelle Depressionen abzubauen.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 4 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- nur eine HD-Diskette

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Dongleware

RANKING



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Evasive Action

Spielereien

Kaum noch eine Flugsimulation kommt ohne 100-prozentig echtes Flugverhalten aus, ohne authentischen Hintergrund und fotorealistische Grafik. Daß es auch anders geht, beweist Mindscapes Evasive Action.

Die ständig zunehmende Rechenleistung moderner PCs veranlaßt quasi jeden Hersteller von Flugsimulatoren dazu, ihre Produkte mit Unmengen an realistischen Details auszustatten. Selbst actionbetonte Simulationen wie Pacific Strike überfordern allerdings viele Bildschirmpiloten mit vielen Funktionen, die meist nur über Mehrfach-Tastenbelegungen erreicht werden können. Erst recht die technisch perfekten Simulationen, wie der Microsoft Flugsimulator, nähern sich mit zunehmender Komplexität dem Spielspaß von TicTacToe an. "Zurück zu den Wurzeln" scheint somit die Devise von Glyn Williams gewesen zu sein, als er Evasive Action entwickelte.

Fahrwerk à la carte

Wie einfach die Bedienung eines Flugsimulators sein kann, zeigt schon die Anzahl der belegten Tasten: sage und schreibe sechs Stück sind belegt, wobei zur Spielsteuerung nur drei wirklich notwendig sind. Die Auswahl der gewünschten Funktion erfolgt menügesteuert, mit einer Taste (oder einem Feuerknopf) wird das Menü durchgeblättert, mit einer weiteren Taste wird die Tätigkeit, wie etwa Schießen, Fahrwerk ausfahren oder Landen, gewählt. Die Bedienung hat dementsprechend nichts mit der Realität zu tun, dem Fluggefühl schadet dies jedoch in keiner Weise.

Harmlose Stunts

Doch was ist nun eigentlich anders an diesem Spiel? Zum einen liegt der Schwerpunkt deutlich auf dem fliegerischen Können des Piloten und nicht auf der Belastbarkeit seines Feuerknopfs. Zum anderen werden nicht klassische Gefechtsmissionen geflogen, stattdessen existieren drei unterschiedliche Spieltypen. Neben dem obligatorischen Dogfight gibt es noch das Wettfliegen und das Fangen. Schon der Dogfight ist etwas anders als erwartet: Damit das Flugzeug wiederbewaffnet wird, genügt es schon, einen "Stunt" zu fliegen, also beispielsweise unter einem Hubschrauber durchzutauchen oder sich zwischen zwei Wolkenkratzern durchzuschlängeln. Das Abschießen von Bodenzielen bringt Zusatzpunkte. Bohrt man sich mit seinem Flugzeug in den Boden, ist die Spielrunde aber keineswegs zu Ende, da das Flugzeug freundlicherweise sofort wieder auf der Landebahn zur Verfügung steht.



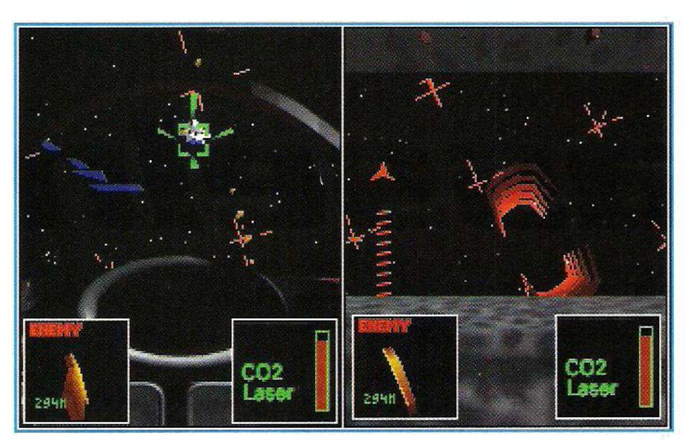
Wichtige Aktionen werden mit spektakulären Außenaufnahmen illustriert.

Das Wettfliegen erfordert vom Spieler noch weit mehr fliegerisches Können. Eine hohe Anzahl verschiedener Stunts muß in einer bestimmten Reihenfolge geflogen werden, wobei der Gegner natürlich das gleiche Vorhaben verfolgt. Ein gegnerischer Treffer bedeutet aber nicht etwa das Ende des Spiels, da man lediglich für einige Sekunden "eingefroren" wird, also regungslos am Himmel hängt. Die dritte Spielvariante ist das Fangen, bei dem jeder Spieler einen bestimmten Zeitraum zur Verfügung hat, den Gegner mit seinen Waffen zu treffen. Nach dem Ablauf dieser Zeit werden die Rollen getauscht.

Dem Spieler stehen unterschiedliche Flugzeuge verschiedenster Zeitzonen zur Verfügung. So kann man sich in Propellerflugzeuge aus den Zeiten der beiden Weltkriege setzen, in zeitgenössische Jets und sogar in Raumschiffe des nächsten Jahrhunderts, bei denen natürlich ganz andere physikalische Gesetze wirken als bei herkömmlichen Fluggeräten. Zusätzlich können die Eigenschaften der Flugzeuge verändert werden, also die Höchstgeschwindigkeit auf Kosten der Beweglichkeit erhöht



Die Stunts sind der wichtigste Punkt von Evasive Action.



Zwei Spieler können am geteilten Bildschirm gegeneinander antreten.

oder gesenkt werden. Die Cockpits der Flugzeuge haben ebenfalls wenig mit den Originalen zu tun: sogar in einem altertümlichen Dreidecker befindet sich ein Monitor, der ein Nahbild und die Richtung des nächsten Ziels anzeigt. In einem weiteren Monitor befindet sich das Menü, aus dem die diversen Tätigkeiten ausgewählt werden können.

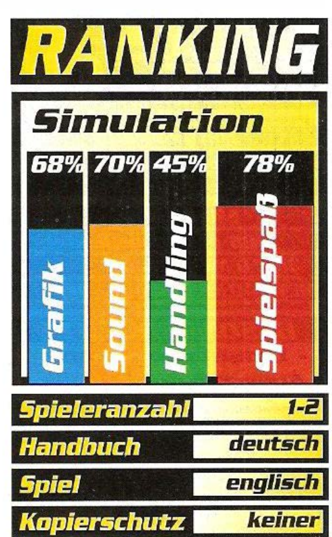
Übersetzungsfehler

Evasive Action läßt sich natürlich alleine gegen den Computer spielen, allerdings hat dieser Gegner nur geringe fliegerische und taktische Fähigkeiten. Mehr Spaß macht es da schon, zu zweit an einem geteilten Bildschirm gegeneinander anzutreten. Steht aber kein zweiter Joystick zur Verfügung, wird das Spiel zur Qual. Die Tastaturbelegung laut Handbuch wurde teils nicht für deutsche Tastaturen übersetzt, teils ist sie schlichtweg falsch. Dies gilt natürlich erst recht für das Spielen ganz ohne Joystick, hier kann der Spieler nicht einmal die Cursortasten verwenden. Das Optimum an Spielspaß stellt wohl das Spiel an zwei Computern dar, sei es per Modem oder per serieller Verbindung. Obwohl das Spiel zeitweise ins Stocken gerät, hat man doch seinen Bildschirm und seine Tastatur für sich allein.

Die Hintergrundmusik, die nur von Soundblasterkarten wiedergegeben wird, paßt recht gut zum Spiel, die Klangeffekte können aber nicht überzeugen. Die im Vergleich zu konventionellen Flugsimulatoren etwas schlichte Grafik wäre vor zwei Jahren noch State-of-the-Art gewesen, heute kann sie jedoch nur noch durch ihre Geschwindigkeit überzeugen.

Harald Wagner ■



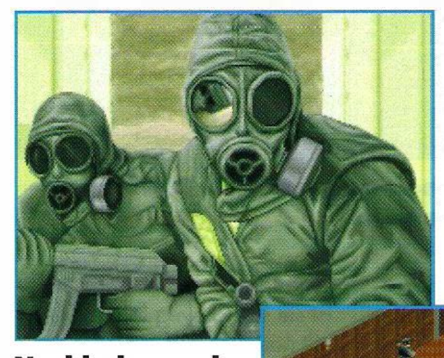




Sabre Team

Säbelrasseln

Seit dem Zwischenfall in Bad Kleinen hat die Spezialeinheit GSG-9 ihren guten Ruf eingebüßt. Auf dem PC können Sie ähnliche Desaster mit dem neuen Strategiespiel Sabre Team nachvollziehen.



Die Runden werden stets durch dieselben Zwischenbilder unterbrochen (links).

Nachladen und abdrücken: Der Terrorist im Fadenkreuz hat gegen die Übermacht keine Chance (rechts).

Sid Meier hat für MicroProse nicht nur Hits wie Railroad Tycoon und Pirates! programmiert, sondern auch ein weitgehend unbekanntes Strategie-/Actionspiel namens Covert Action. Bei diesem Programm, das im Winter 1990/91 erschien, mußte man ein kleines Team mit Maschinenpistolen, Granaten, Munition und anderen Scherzartikeln bestücken und einige Spionage-Missionen erfüllen. Krisalis versucht sich nun an einer Neuauflage dieser an sich sehr reizvollen Idee, nur in etwas abgewandelter Form. Vor jedem Einsatz wird Ihnen genau erklärt, was Sie mit Ihren acht Elite-Soldaten anstellen müssen. Gleich zu Beginn geht es beispielsweise darum, in eine Botschaft einzudringen, die von Terroristen besetzt wird. Dabei sollte möglichst darauf geachtet werden, daß den zu befreienden Geiseln kein Haar gekrümmt wird.



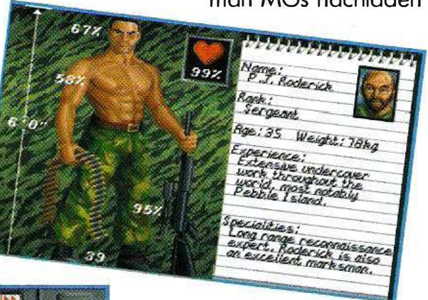
Mörderisches Inventory

Aus einem gutgefüllten Waffenlager suchen Sie sich die Ihrer Meinung nach zweckmäßigsten Gewehre und Sprengkörper aus und sorgen außerdem für Gasmasken, Verbandkästen, usw. Damit werden Ihre Mannen ausgestattet, die Sie anschließend um das Gebäude herum plazieren. Das Geschehen wird von schräg oben dargestellt, so daß Sie immer einen optimalen Überblick haben. Betritt einer der Helden einen neuen Raum, wird automatisch das Dach ausgeblendet und Sie können sich in der neuen Umgebung orientieren. Jeder Ihrer Schützlinge verfügt über eine bestimmte Anzahl Aktionspunkte (vergleichbar mit UFO - Enemy Unknown), mit dem man ihn per Mausklick einige Meter durch die Landschaft bugsieren kann. Alternativ darf man MGs nachladen oder Bomben zünden. Sind die Credits aufgebraucht, treten erst einmal die Gegner in Aktion, die meist sofort mit einem Gegenschlag antworten.

Schlimmer geht´s nimmer

Die grafischen und akustischen Features von Sabre Team sind absolut unzureichend. Bei der Grafik disqualifizieren sich die Programmierer bereits bei den üblen Animationen und den völlig indiskutablen VGA-Bildchen. Dazu ein paar Soundeffekte, etwas Musik - das war´s dann aber auch schon. Den Vogel schießt allerdings der Kopierschutz ab: Der ehrliche Käufer muß eine ganze Bildschirmseite mit technischen Details einer vorgegebenen Waffe ausfüllen, deren Daten auf einem Beiblatt (schwarze Schrift auf braunem Grund) mitgeliefert werden. Zur Beruhigung von Krisalis: Das Spiel ist so miserabel, daß selbst hartgesottene Raubkopierer keine einzige Leerdiskette für Sabre Team opfern würden.

Petra Maueröder ■



Das Bodybuilding hat sich gelohnt - da könnte John Rambo glatt neidisch werden.

Auf einer Karte können Sie die (Irr-)Wege Ihrer Mannschaft durch das Gebäude verfolgen.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Umsetzung eines Amiga-Spiels

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Krisalis



RANKING

Strategie

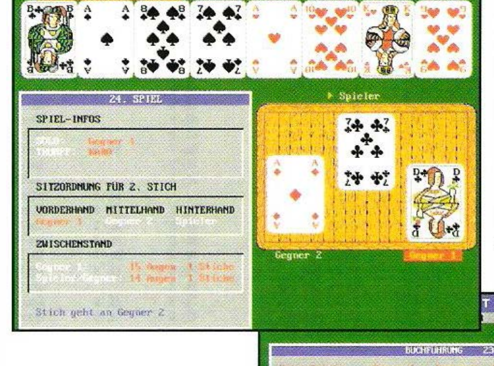
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	45%	55%	33%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	nervig

PC-Skat 3.0

Mit Contra verloren

Normalerweise spielt man Skat in einer verrauchten Kneipe oder einem zünftigen Biergarten. Kaum jemand kommt auf die verrückte Idee, sich im heimischen Wohnzimmer vor den Rechner zu klemmen, um eine Partie Skat zu zocken. Oder vielleicht doch?



Das Handling läßt zum Teil sehr zu wünschen übrig. Die sinnvollen Optionen machen das aber fast wieder wett.

Da PC Skat 3.0 nicht unter Windows, sondern unter DOS läuft, kommt es schon in puncto Benutzerführung nicht an seinen direkten Konkurrenten Skat 2010 heran. Ständig muß man überlegen, ob man nun Vorderhand oder Hinterhand sitzt, um dem Gegner nicht unnötig viele Punkte zu schmieren. Außerdem recht umständlich: Der Mauszeiger bewegt sich nach jedem Stich in die Mitte des Bildschirms, so daß man dauernd die Maus in Bewegung halten muß, wenn man eine Flöte herunterspielen möchte.

Konkurrenz für 2010?

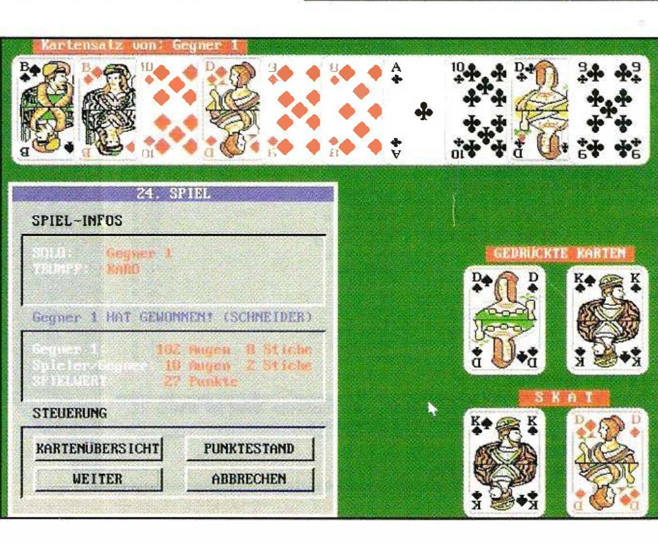
Das wichtigste bei einem computersimulierten Skatspiel ist aber wohl der Schwierigkeitsgrad der Gegner. Und genau hier stößt man auf den Schwachpunkt bei PC-Skat 3.0. Zwar läßt sich die Qualität der Spieler in fünf Stufen einstellen, allerdings handeln sie auch bei höchstem Niveau nicht so, wie man es von seinen Stammtischbrüdern gewohnt ist. Da schenkt der Mitspieler dem Gegner kurzerhand zehn Punkte und sticht, wenn es eigentlich gar nicht nötig wäre. Schon sehr seltsam, was die beiden Computergehirne selbst in der zweitschwierigsten Stufe da zu bieten haben. Unter diesen Gesichtspunkten ist das gute alte Skat 2010 von CreaTeam immer noch vorzuziehen. Doch PC-Skat 3.0 hat auch seine Vorteile! So kann man beispielsweise eine Serie unterbrechen und abspeichern und muß nicht von Anfang bis Ende durchspielen. Außerdem gibt das Programm dem Spieler die Möglichkeit, jeden Stich einzeln zurückzunehmen. Auf diese Weise kann man ausprobieren, ob man bei einer anderen Taktik (erst Trumpf, dann die Farben und umgekehrt) vielleicht mehr Erfolg gehabt hätte. Für echte Skat-Freaks bestimmt eine überaus reizvolle Option.



Fazit

Für ein schnelles Spiel zwischendurch ist PC-Skat 3.0 mehr als geeignet, dafür sorgt allein schon die tolle Speicherfunktion. Die Mängel in der Programmierung der Computergegner fallen auch nur bei Profis oder zumindest fortgeschrittenen Spielern ins Gewicht. Anfängern wird das kaum auffallen.

Oliver Menne ■







Empire Soccer

Vizemeister

Mit dem Thema Fußball beschäftigen sich momentan sehr viele Spiele. Simulationen, Managerprogramme und Arcade-Games ringen um die Gunst des Kunden.



Der Torwart kann nur verblüfft abklatschen - Nachschuß! Tor? (links)

Einige Produkte versuchen, als direkte Konkurrenz zu FIFA International Soccer aufzutreten, Empire Soccer hingegen kann und möchte das auch überhaupt nicht. Vielmehr versuchten die Jungs von Graftgold unter der Leitung von Andrew Braybrook, der seinen größten Erfolg mit Uridium feierte, ein rasantes Actionspiel auf die Beine zu stellen. Die oft zitierte Realitätsnähe gerät da schnell ins Hintertreffen, doch tut das dem Spiel keinen Abbruch. Wie bei Dino Dinis Klassiker Kick Off wird bei Empire Soccer auch die englische Taktik „Kick and Rush" gespielt; Verteidigung und Mittelfeld beschränken sich darauf, den Ball nach vorne zu spielen und den Rest haben die Stürmer zu erledigen. Dadurch erhöht sich nicht nur die Anzahl der Torraumszenen, sondern das Spiel gewinnt deutlich an Schnelligkeit und Spannung. Innerhalb weniger Sekunden kann die gegnerische Mannschaft mit zwei Treffern in Führung gehen; und nur 20 Sekunden später kann auch schon der Ausgleich erzielt werden. Man muß also ständig auf Sieg spielen, bei einem Gleichstand „zu mauern" kann sehr schnell ins Auge gehen. Die Steuerung sowohl über Joystick als auch über Tastatur kann als sehr gelungen bezeichnet werden. Besonders die Spezialfertigkeiten lassen sich sehr leicht anwenden; ein einfacher Druck auf die rechte Shift-Taste und schon bewegt man sich mit rasender Geschwindigkeit oder schickt einen Gewaltschuß Richtung Tor. Gerade die Spezialtechniken sorgen für riesige Stimmung. Sieben Stück stehen zu Beginn einer jeden Partie zur Auswahl, aber nur eine darf man mit auf das Spielfeld nehmen. Hier hat der Spieler wieder einmal die Qual der Wahl. Ob Bananenflanke, Super-Tackling oder Gewaltschuß, alles kann richtig, alles kann falsch sein. Die Entscheidung wird nur dadurch erleichtert, daß man sieht, für welche Technik sich der Gegner entschieden hat.

WM 1994

Bei Empire Soccer wurden alle Mannschaften der WM 1994 integriert. Durch einen speziellen Editor kann man so die Originalweltmeisterschaft nachspielen oder eine eigene kreieren. Das ist schon allein deshalb ganz wichtig, damit man auch 1995, 1996 und 1997 Spaß an diesem Spiel haben kann - 1998 folgt natürlich der nächste Teil!
Die Statistiken zur Pause und nach dem Spiel sind nicht besonders, aber zeugen von liebevoller Programmierung mit Sinn für Details.
Auf der technischen Seite er-



Beim Elfmeter muß man hervorragende Reaktionen beweisen.



Zu jedem Zeitpunkt kann man sich eine Wiederholung zeigen lassen (oben).



gibt sich ein Bild aus Licht und Schatten. Die Grafik kann im allgemeinen als gelungen bezeichnet werden, obwohl die Animationen der Spieler etwas zu wünschen übrig lassen. Dafür wird der Spieler aber mit lustigen und witzig gezeichneten Kurzanimationen belohnt, sobald eine Mannschaft ein Tor geschossen hat. Wie im Comic! Am Scrolling läßt sich überhaupt nichts aussetzen, der Bildschirm bewegt sich butterweich in alle Richtungen, sogar wenn sich alle Spieler auf dem Feld befinden. Der Sound ist eigentlich der einzige Knackpunkt bei Empire Soccer. Lediglich PC Speaker, AdLib und Roland werden vom Programm unterstützt. So klingt Applaus der Zuschauer nach allem, nur nicht nach Jubelgesängen, und das dumpfe Auftreffen des Balls läßt vermuten, daß mit einem kiloschweren Medizinball gespielt wird.

Fazit

Möchte man Empire Soccer mit FIFA Soccer vergleichen, so stellt man sehr schnell fest, daß man beide Programme nicht auf einen Nenner bringen kann. Empire Soccer ist eben eher ein „Fun-Game", das sowohl mehrere Stunden am Stück als auch in der zeitlich knapp bemessenen Mittagspause zocken kann. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus dreht Empire Soccer noch einmal richtig auf, entwickelt sich doch hier ein rasanter Schlagabtausch. Die zahlreichen Optionen (Auswechslungen, Replay etc.) tragen ebenfalls zum positiven Gesamteindruck bei.

Oliver Menne





PC Games Disc & Mag

HELP

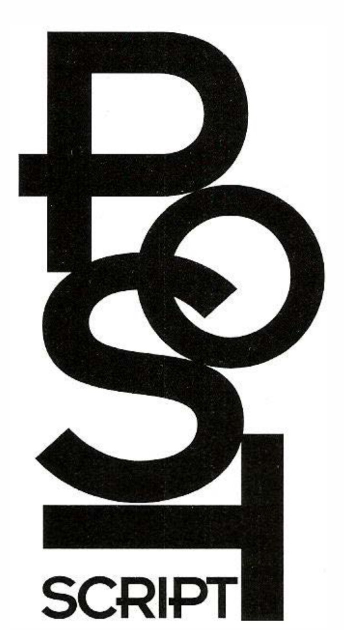






Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 59.





Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

LÖSUNG

Hallo Rainer,
Wir lesen die PC Games schon seit Ausgabe 1/93 und sie hat sich stark verändert (zum Guten natürlich). Vorher haben wir noch nie einen Leserbrief geschrieben. Demnach ist dies Machwerk unser erstes und wahrscheinlich auch letztes. Aber nun zum Thema! Wir finden es -ZENSIERT- (ja, ja wir hätten auch zu RTL gehen können), daß wenn wir uns ein oder zwei neue Spiele kaufen (der Satzbau hat etwas gelitten), in der nächsten oder übernächsten Ausgabe schon die Komplettlösung abgedruckt ist. Könnte die Redaktion die Lösungen nicht vier oder fünf Monate zurückhalten? Es ist nämlich -ZENSIERT-, daß man 80-120 DM ausgibt und dann nach ein oder zwei Wochen die Komplettlösung serviert bekommt. Hat man sie nämlich erst einmal in der Hand, wird man sie auch benutzen! Wir würden uns sehr freuen, wenn Du diesen Brief abdruckst.

Mit freundlichem Gruß:
Die M & Ms aus M.

Leider hat der Satzbau an manchen Stellen nicht nur gelitten - er ist auch geglitten - und zwar deutlich ins Fäkale. Muß das denn sein? Die deutsche Sprache hat doch wahrlich genug Benennungen, um auf derartige verzichten zu können. Ich hoffe, diese Randbemerkung ist mir gestattet. Hier glüht das Telefonkabel unserer Hotline, weil die Leser die Lösungen zu den Spielen immer schneller haben wollen - bringen wir einmal eine Lösung zu spät, dröhnt das Protestgeschrei unserer Kunden in unseren Ohren. Und nun kommen die zwei Ms und wollen die Lösungen erst nach ein paar Monaten. Mit etwas Mühe kann ich zwar Euren Standpunkt verstehen, aber wir können es uns eigentlich nicht erlauben, diesbezügliche Informationen zurückzuhalten (unsere Mitbewerber würden sich diebisch freuen). Leider zwingen uns die Umstände dazu, von Euch etwas Selbstbeherrschung zu erwarten, was die Betrachtung einer Lösung und den Gebrauch bestimmter Wörter betrifft.

BERLINER SZENE

Sehr geehrte
Damen und Herren,
In einer Ihrer letzten Ausgaben berichteten Sie über das neue „Virtuality Café" in Berlin. Leider erwähnte Ihr Redakteur Wilfried Lindo nur, daß es sich in der Nähe des Kurfürstendamms befindet. Da ich in den nächsten Wochen nach Berlin fahre, möchte ich Sie bitten, die Adresse noch bekanntzugeben.

Mit freundlichen Grüßen:
Andreas Blättner

*Da in letzter Zeit erstaunlich viele Leser danach fragten, hier also die komplette Adresse des **„Virtuality Café".***
Lewishamstraße 1
10629 Berlin
Telefon: 030 - 3275143

GIFT UND GALLE

Hi,
Eure Zeitschrift ist die beste, bla bla bla. Aber nun zu den Gründen, warum ich mir die Mühe mache, Euch zu schreiben.
1. Wie kommen diese (Nein! In diesem Ton wird bei uns nicht über andere hergezogen. Anm. von R.R.) dazu, über Doom herzuziehen? Ich rege mich auch nicht über totlangweilige Rollenspiele auf und beschwere mich über zu wenig Leichen pro MB. Mal abgesehen davon, daß Doom das Beste ist, was es an 3D-Grafik gibt, ist es auch noch ein spannendes und fesselndes Spiel. Auch gerade wegen der „Mordorgien" an Außerirdischen. Ich kenne sehr viele, denen das Spiel aus den selben Gründen so gut gefällt wie mir. Die Muttersöhnchen, die nach Doom nicht schlafen können, sollen es eben nicht spielen!
2. Wie ich schon sagte, Ihr seid toll. Die Redakteure, die diese Zeitschrift machen, verstehen ihr Handwerk. Aber da sind auch ein paar milchgesichtige (Nein! Nicht in diesem Slang. Anm. von R.R.) wie (Da es hier in Beleidigungen ausartet, habe ich es vorgezogen, auch noch die Namen wegzulassen. Interessiert eh keinen. Anm. von R.R.). Ich glaube nicht, daß es nur an der Erfahrung liegt, daß die Neuen so schlecht sind. Habt Ihr keine besseren finden können? Wenn nicht, stelle ich mich gerne zur Verfügung (dann schreibe ich natürlich in einem sehr viel rücksichtsvolleren Stil, so wie Du Rainer).
Wenn Ihr diesen Brief nicht vollständig abdruckt, kaufe

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (7/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

ich nie wieder eine PC Games. Ich tu das wirklich!

Mit freundlichen Grüßen: Wladimir

1. Zu Deinen Argumenten über Doom möchte ich mich lieber der Meinung enthalten, da sie mir doch etwas unreif erscheinen. Zudem scheint immer mehr die Unsitte der deftigen Äußerung um sich zu greifen. Muß das denn wirklich sein?
2. Die von Dir angegeiferten Redakteure erfreuen sich unserer vollen Zustimmung. Auf eine Mitarbeit von Dir würden wir allerdings nicht so gerne zurückgreifen. Beleidigungen sind kein Mittel, um einen Brief interessanter zu machen. Mit einem „rücksichtsvolleren Stil" ist es auch nicht getan. Deine Rechtschreibfehler (12) habe ich ebenso verbessert, wie ich die schlimmsten Entgleisungen Deiner Grammatik (8) zu verhindern versuchte. Ehe Du über andere lästerst, solltest Du Dir erst einmal ansehen, was Du selber produzierst. Natürlich habe ich Deinen Brief kräftig gekürzt!

DOOM

Sehr geehrte Damen und Herren,
Die Antwort auf einen Leserbrief, der die gute Bewertung des Spiels „Doom" kritisiert, hat mich ziemlich überrascht und erstaunt. So beginnt der Beantworter des Leserbriefes damit, es sei müßig, „über guten bzw. schlechten Geschmack zu streiten". Grundsätzlich geht es überhaupt nicht darum, über Geschmack zu diskutieren. Der ist eine persönliche Sache, wenngleich auch Geschmack von der Umgebung des Einzelnen beeinflußt, nein, erst geformt wird. Und zu dieser Umgebung gehören maßgeblich schriftliche Publikationen. Und „guten bzw. schlechten Geschmack" gibt es nicht; es kommt auf die Maßstäbe an, die man in dieser Umgebung setzt. „Die Bedenken, den Inhalt des Spieles betreffend, haben wir ebenfalls geäußert". Wie nett. Aber denken Sie bitte mal nach: Eine Filmkritik, die zwar den Film selbst zerreißt, aber mehrseitig ist und mit einem Interview aufwartet, kann ebenso viele Menschen ins Kino locken wie ein gleich langer, lobender Beitrag. Es kommt mitunter nicht so sehr auf den Inhalt selbst an als vielmehr auf seine Aufmachung und die Länge. Zahlreiche Fotos lassen natürlich den Test in den Hintergrund treten. Dasselbe gilt für die Spielekritik. Und hat man es schon geschafft, die bloße Aufmerksamkeit des Lesers zu wecken, stellt sich die Begeisterung für das Übermittelte schnell ein.
„Ob nun ein Leser das Spiel erwerben möchte, liegt bei ihm. Den moralischen Zeigefinger drohend zu schwenken, ist für uns ungleich schwerer als für Sie." Mit dieser Aussage, die nur so von Verantwortungslosigkeit Ihrerseits zeugt, ziehen Sie sich geschickt aus der Affäre. Da der Mensch immer von seiner Umgebung beeinflußt handelt und auf die Meinung der Redaktion der jeweiligen Fachzeitschrift - so er sie denn kauft und ihr damit auch ein bestimmtes Vertrauen entgegenbringt - Wert legt, bevor er sich ein Spiel oder auch ein Anwendungsprogramm kauft, kann eine kurze, abwertende Notiz das Todesurteil für ein Programm sein, wie auch eine ausschweifende und evtl. noch gut wertende Kritik dem Produkt einen Platz im Denken des künftigen Kunden einzuräumen vermag. Dazu sind zu viele nicht einmal in der Lage, Meinung und Fakt zu differenzieren, setzen sie also einfach gleich. Nebenbei gibt die PC Games Punkte für den Spielspaß. Spaß aber ist eine emotionale Sache und hat nichts mit Fakten zu tun. Diese Tatsache kann ich leider nicht mit Ihrem Einwand, das Spiel setze technisch neue Maßstäbe, wenn man die „Frage des guten Geschmacks außer acht lasse", in Einklang bringen. Werten Sie die Spiele nun nach ihrem Unterhaltungswert oder der technischen Umsetzung? Sie widersprechen sich in Ihrer Argumentation leider selbst.
Ich halte von Doom genauso wenig wie von Spielen, die „Kampfhandlungen per Flugzeug" zum Thema haben. Es ist beruhigend, daß Sie überhaupt das Problem erkannt haben. Bei Doom werden Lebewesen direkt getötet, bei der zweiten Kategorie nur Maschinen. Um sich zu vergegenwärtigen, daß sich in den Flugzeugen Menschen befinden, gehört bereits eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema dazu. Die aber wird durch den bestechenden Unterhaltungswert verdrängt. Um einem Lebewesen entgegenzutreten und es umzubringen, es vielleicht sogar blutend zu Boden sinken zu sehen, erfordert - hoffentlich - die Überschreitung einer gewissen Hemmschwelle. Daß Sie also feststellen, daß eine „Trennlinie zu ziehen" nicht einfach ist, klingt gut. Ihre Schlußfolgerung zeugt von oberflächlichem Denken. Da sei es nicht Ihre Aufgabe vorzudenken, was der Leser von einem Spiel zu halten hat. Aber allein aus der Wortwahl spricht die Begeisterung oder die Abneigung des Verfassers. Und da dieser Artikel meist die einzige Informationsquelle zu einem Produkt darstellt, übernimmt er - neben den Fakten - auch unterschwellig die Meinung des Verfassers. Es geht auch um keine „Leichen pro MB", wie Sie so ironisch andeuteten, sondern um die Rechtfertigung der Leichen im Rahmen des Spiels. Und wenn diese zum Selbstzweck werden, zum alleinigen Unterhaltungswert, sagt das eine Menge aus.
„Also halten wir uns an den Gesetzgeber, der uns sagt, worüber wir berichten dürfen und worüber nicht." Hier kann ich nur verbittert feststellen, daß es wohl sehr verbreitet ist, so lange die Freiheiten zu nutzen, bis Vati auf das Vergehen aufmerksam wird und dem ungezogenen Kind auf die Finger haut. Immerhin legitimieren Sie sich und Ihre Berichterstattung damit. Und die persönliche Assoziation, die bei dem Begriff vom „freien Land" unbemerkt mitschwingt, soll wohl sämtliche kritischen Fragen des Lesers in Wohlgefallen auflösen.
Wenn Sie wirklich die Meinung vertreten, die Sie in Ihrer Antwort kundtun, sind Sie nicht für Ihren Job geeignet. Sie benutzen ein Medium, mit dem Sie Meinungen bilden und nicht zuletzt auch Menschen manipulieren können, erkennen das aber nicht bzw. wollen es nicht zugeben. Worauf das hinausläuft, hat das Dritte Reich eindrucksvoll bewiesen. Wenn das auch nicht so offensichtlich ist: Manipulation von Meinung ist überall dort, wo mit Informationen gehandelt wird - und deswegen sollte sich gerade der Redakteur seiner Verantwortung bewußt sein.

Mit freundlichen Grüßen: K. Lücke

Wir bewerten den (natürlich subjektiven) Spaß, den ein Spiel bringt, ebenso wie die technische Umsetzung. Auch wenn Sie es nicht einsehen werden, sind wir dennoch der Auffassung, daß unsere Leser zwischen der Meinung eines Redakteurs und den Fakten unterscheiden können. Wenn wir schon beim „Unterscheiden" sind: Ich denke, daß wohl nahezu alle unserer Leser zwischen realem Geschehen und Ereignissen auf dem Bildschirm unterscheiden können. Ich kann mir nicht vorstellen, daß einer der vielen, welche begeistert Doom spielen, im richtigen Leben Unstimmigkeiten mit der Waffe in der Hand löst. Das Dritte Reich (Sie haben damit angefangen) hat doch eigentlich bewiesen, daß eine einseitige Information einer Manipulation gleichzusetzen ist. Heute kann man sich aus einer Unzahl von verschiedenen Quellen informieren. Werfen Sie diesbezüglich bitte nicht alles in einen Topf. Ohne Ihnen zu

nahe treten zu wollen, vermute ich dennoch, daß Sie dieser Angelegenheit mehr Bedeutung zumessen, als sie verdient. An dieser Stelle würde ich gerne Prof. Dr. Jürgen Fritz von der Fachhochschule in Köln zitieren, der uns bereitwillig Rede und Antwort stand.

„In Leserbriefen, in der Berichterstattung der Tagespresse, in Rundfunk und Fernsehen wird immer wieder eine Besorgnis erwähnt, die sich Erwachsene gegenüber Computerspielen gebildet haben. Meist wird sie so platt geäußert wie: Bildschirmspiele machen aggressiv und fördern die Gewaltbereitschaft. Der Vorteil dieser Aussage ist ihre Einfachheit und offensichtliche Plausibilität. Ohne Gewalt geht es in kaum einem Computerspiel ab. Schaut man sich die verschiedenen Forschungsergebnisse etwas genauer an, steigt die Skepsis gegen vorschnelle Annahmen dieser Art.

1. Zunächst besteht keine Einigkeit darüber, welche Bildschirmspiele man überhaupt als „aggressiv" bezeichnen soll. Sind „Weltraumgefechte" aggressiv? Oder fängt es erst an, wenn menschenähnliche Wesen aufeinander losgehen? Sind Spiele mit offener Gewalt bedenklicher oder eher solche, bei denen die Gewalt mittelbar wirkt? Eine Diskussion, was Gewalt und Aggression in Computerspielen sein kann und welche Formen und Inhalte akzeptabel sind, führt am Wesen des Computerspiels vorbei. Wesentlich ist, daß der Spieler etwas tun muß, um sein „Bleibrecht" im Spiel zu behaupten. Dies kann man am besten mit „sich durchsetzen" bezeichnen. Offensichtlich ist der Aspekt der „Durchsetzung" bestimmend für die Bildschirmspiele. Vom Geschmack des Spielers (und des zuschauenden Beurteilers) hängt es letztlich ab, ob die im Spiel gewählte Form der „Durchsetzung" Zustimmung findet oder auf Ablehnung stößt. Auch die Suche nach „aggressiven Wirkungen" der Bildschirmspiele ist bislang wenig erfolgreich verlaufen. Aufgrund der vorliegenden Forschungsergebnisse ist es keinesfalls sicher, ob Bildschirmspiele überhaupt Aggressionen erzeugen und vermehren oder genau das Gegenteil bewirken. Bei vielen Studien bleibt ungeklärt, ob aggressive Spiele Aggressionen verursachen und verstärken oder ob diese Spiele von stärker aggressiv orientierten Spielern bevorzugt werden. Beachtenswert ist ferner, daß manche traditionellen Spiele (z.B. Dart, Fußball) weitaus mehr Aggressionen hervorrufen als Bildschirmspiele. Je mehr man sich mit diesen Forschungen befaßt, um so deutlicher wird, daß die Frage nach der aggressiven Wirkung eine „Scheinfrage" ist, die ablenken soll von dem, was in unserer westlichen Industriegesellschaft Aggressionen hervorruft: Wohnungsmangel, Arbeitslosigkeit, Konkurrenzdruck - und damit ein wachsender Kontrollverlust insbesondere bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Schaut man sich dann noch an, was unsere ins Gigantische gewachsene „mediale Umwelt" an Themen und Handlungsmustern bereithält, dann haben die Bildschirmspiele weniger die Funktion eines Verursachermediums: Die Bildschirmspiele vermitteln zwischen unserer Umwelt und der Innenwelt des Spielers mit seinen Bedürfnissen, Wünschen, Hoffnungen und Antrieben. Die Spieler finden sich in den „aggressiven Spielen" wieder, weil sie genau dies in ihrer Umwelt erleben und weil die Umwelt von ihnen fordert, was die Spiele in bunten Bildern und in immer wieder anderen Thematiken als Spielziel festgelegt haben: Sich in der Welt durchsetzen, erfolgreich sein, Kontrolle ausüben, alles im Griff zu haben."

Ich würde mich freuen, wenn Sie darüber nachdenken. Für eine weitergehende Diskussion stehe ich Ihnen auch weiterhin gerne zur Verfügung.

NACHSCHLAG

Hallo Rainer!
Der erste Grund für mich, diesen Brief an Dich zu schreiben, ist ein Leserbrief aus der PC Games 6/94. Ja richtig, es geht um den „König der Raubkopierer". Ich möchte nun ja nicht wieder mit dem alten Thema Raubkopien kommen, aber so sehr wie über diesen Brief habe ich mich bisher noch über keinen aufgeregt. Dieser Mensch hat offensichtlich das dringende Bedürfnis, allen zu beweisen, daß er der größte Raubkopierer aller Zeiten ist. Du hast wahrscheinlich recht mit Deiner Vermutung, daß dieser Mensch nur keine Originale kauft, weil er es uncool findet. Ist es vielleicht cooler, sich Programme auf illegale Weise zu beschaffen? Nein. Ich finde es einfach nur dumm. Ich freue mich für diesen Typen, daß er so eine gute Ausrüstung hat, aber ich denke, es hätten sich auch sinnvollere Arten der Anwendung finden lassen.
Nun zum zweiten Grund meines Schreibens. Er betrifft ebenfalls einen Artikel aus obengenannter Ausgabe. Dieser Willy ist wohl (das ist zumindest meine Meinung) das moralisch Letzte, von den ich je gehört habe. Wie kommt er nur auf die völlig hirnrissige Idee, Euch zu bitten, seine Freunde für ihn anzuzeigen? Der Grund, daß er die „Freundschaft nicht aufs Spiel setzten möchte" klingt für mich wenig plausibel. Wie kann er es auch nur wagen, sich einen Freund zu nennen? Ich weiß nicht, ob ich mir an Deiner Stelle nicht die Mühe gemacht hätte, seinen Freunden (die Adressen hat Willy ja freundlicherweise angegeben) von seinen „finsteren" Plänen zu schreiben. Du wirst sagen, daß einen so etwas ja nichts angeht, aber es ist einfach feige, hinterhältig und, wie Du ja schon geschrieben hast, charakterlos. Ich kann Willy jedenfalls versichern, daß ich Leute wie ihn abgrundtief verachte. Wenn man eben keine Freunde mag, die Raubkopien machen, muß man sich eben neue Freunde suchen. Außerdem kann er mir nicht erzählen, daß er noch nie eine Kopie auf der Platte hatte. Für heute ist es aber wirklich genug, und ich wäre Euch dankbar, wenn Ihr diesen Brief abdrucken würdet.

Euer treuer Abonnent:
Bernd

Ich bin mir sicher, daß unser „Copy-King" nicht aus Geldmangel kopiert, sondern aus einer merkwürdig verdrehten Geltungssucht heraus. Hier wäre die Meinung eines Psychoklempners wirklich sehr aufschlußreich. Die Grundbegriffe der freien Marktwirtschaft hat er jedenfalls nur ansatzweise verstanden. Aber eigentlich gehen mir derartige Zeitgenossen links am Ärmel vorbei. Mich auch noch darüber aufzuregen - dazu sind mir meine Nerven nun wirklich zu schade. Leider klappte es bei der Charakteramöbe Willy nicht so ganz. Hier begann selbst ich, sonst eigentlich ein eher ruhiger Typ (wer lacht da?), etwas zu jähen und zu zornen. Ich kann mir auch nicht vorstellen, daß ein moralisches Erdferkel wie Willy Freunde hat. Er wird wohl „Bekannte" gemeint haben - wobei ihm der Unterschied im Nebel der Unkenntnis verloren geht. Allerdings muß ich schon zugeben, daß es mich tierisch gereizt hat, Willys vollständige Adresse (stand unter dem Wisch!) mit abzudrucken. Nur mit Mühe, guten Worten und einigen Drohungen konnte mich Thomas davon abhalten.

SUCHT

Hallo Rainer!
Neulich konnte ich in der PC Games die Anfrage eines Lesers lesen (ja, das hätte ich eleganter ausdrücken können), ob Computerspiele süchtig machen können. Du hast versprochen, Dir fachkundigen Rat einzuholen. Machst Du leere Versprechungen? Was ist daraus geworden? Es würde sicher nicht nur mich interessieren.
Abgesehen davon, könnt Ihr ruhig weitermachen wie bisher.

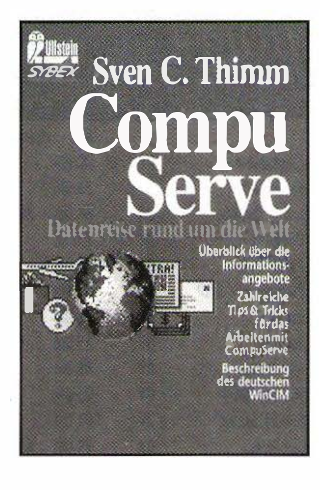
Viele Grüße:
Volker Deckert

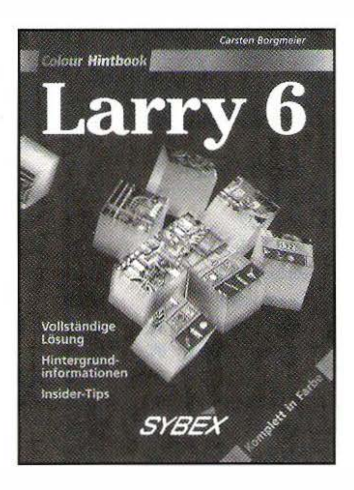
Ich habe mich kundig gemacht, und kann nun dazu Prof. Dr. Jürgen Fritz, von der Fachhochschule in Köln zitieren, der mir sehr bereitwillig Rede - und auch Antwort stand.

„Es scheint nach einigen Untersuchungsberichten tatsächlich eine prozentual geringe Gruppe von Häufigspielern zu geben, die zwölf und mehr Stunden pro Woche spielen, sich selbst als „süchtig" bezeichnen und die unruhig werden, wenn sie nicht mindestens jeden zweiten Tag spielen können. Ganz abgesehen davon, daß diese Gruppe der „Vielspieler" noch nicht genauer in Blick genommen wurde und daß man nicht weiß, welcher Prozentsatz von Kindern und Jugendlichen davon überhaupt betroffen ist, gibt es gewichtige Argumente, die gegen die Annahme einer Suchtwirkung von Bildschirmspielen sprechen.
A) Das Interesse für Computerspiele ist nach unseren bisherigen Untersuchungen bei Kindern und Jugendlichen zeitlich begrenzt. Nach einiger Zeit erlahmt der Reiz dieser Spiele, sei es, daß die Zeit dafür fehlt, sei es, daß andere Dinge in der Umwelt wichtiger geworden sind als das Spielen am Computer: sportliche Interessen, Freunde, berufliches Engagement, veränderte Freizeitbedürfnisse.
B) Im Gegensatz zu anderen Suchtformen (stoffgebundenen und nicht stoffgebundenen Süchten) führt das intensive Spielen am Computer weder ins „soziale Abseits noch zu erheblichen Gesundheitsschädigungen, wie z.B. beim Konsum illegaler Drogen. Im intensiven Bildschirmspiel bestätigen Jugendliche und junge Erwachsene vielmehr die Gesundheits- und Arbeitsnormen unserer Gesellschaft: immer fit und erfolgreich zu sein. Ihr intensives Spiel am Bildschirm findet seine Entsprechung nicht im ausgeflippten „Junkie", sondern im beruflich erfolgreichen „Workoholiker".
C) Wesentlich für alle Suchtformen ist der Kontrollverlust, also die Unfähigkeit, Kontrolle über sich, seine Wünsche und sein Handeln auszuüben. Im Grunde geben sich die Süchtigen auf: sie geben ihren Wunsch auf, die Kontrolle über sich und ihr Leben zu haben. Erleiden auch Bildschirmspieler einen solchen Kontrollverlust? Bei jedem Computerspiel geht es darum, Kontrolle zu erlangen und Kontrolle auszuüben. Gelingt es dem Spieler nicht, verliert er ein Bildschirmleben. Computerspiele haben als unabdingbare Voraussetzung, sich selbst kontrollieren zu können: die Motorik der Aufmerksamkeit, das Denken, die Gefühle. Nur wenn der Spieler sich in fast schon totaler Weise unter Kontrolle hat, kann er sich im Spiel behaupten.
Eigentlich eine paradoxe Situation! Das intensive Spielen, das von außen als „Kontrollverlust" wahrgenommen wird, ist ein Spiel gerade um die Ausübung von Kontrolle. Aus diesem Grunde wird es verständlich, daß Vielspieler nicht Vielspieler bleiben, sondern das „Gelernte" auf interessantere „Spiele" in Beruf und Freizeit zu übertragen versuchen: z.B. durch Einflußnahme auf ihren beruflichen Werdegang."

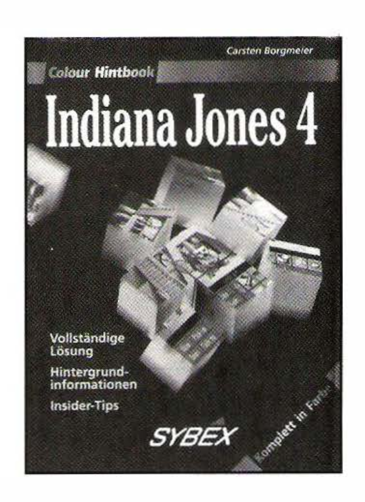
Ich denke nicht, daß diesen Ausführungen noch etwas hinzuzufügen ist.

Inserentenverzeichnis 7/94









CompuServe

Sven Thimm beschreibt in dem übersichtlichen Taschenbuch hauptsächlich die Windows-Oberfläche WinCIM, die weitläufigen Strukturen des CompuServe-Netzes bleiben dagegen weitgehend unbeachtet. Das Buch wendet sich daher vor allem an Anwender, die sich nicht mit FIFO-UARTs oder AT-Kommandos befassen müssen. Die Programmoberfläche sowie die wichtigsten Nachrichten- und Downloadbereiche werden ausführlich beschrieben, und auch die Gebührenberechnung wird erläutert. Das Buch ist in einem lockeren, auch für absolute Anfänger verständlichen Stil geschrieben, durch zahlreiche Abbildungen und Beispiele verliert man nie den Überblick. Für Einsteiger also wirklich empfehlenswert! Der einzige Schwachpunkt des Buches ist das fehlende Inhaltsverzeichnis, das offensichtlich einem Fehler in der Binderei zum Opfer fiel.

Harald Wagner ■

Larry 6

Die Colour Hintbook-Reihe wird diesen Monat wieder um zwei weitere Exemplare aufgestockt. Zum einen hält Spieleguru Carsten Borgmeier für Sierras neuestes Larry Laffer-Abenteuer eine Komplettlösung bereit. Treue Leser der PC Games hatten die Antwort auf all ihre Fragen diesbezüglich zwar schon seit Ausgabe 2/94 vorliegen, das Larry 6 Buch ist aber natürlich viel ausführlicher und vor allem bunter. Neben der Schritt für Schritt-Spiellösung gibt es auch noch eine Troubleshooting-Section. Hier kann man sich Kurz-Tips zu „unlösbaren" Situationen holen, ohne dabei gleich die ganze Lösung der Szene zu erfahren. Abgerundet wird das Büchlein mit einigen Hintergrundinformationen über Larry-Macher Al Lowe sowie mit einem kurzen Abriß der Storyinhalte der letzten fünf, Verzeihung vier Larry-Adventures.

Thomas Brenner ■

WinWord 6: Tips und Tricks

Das eng bedruckte Buch enthält Tips und Tricks zu fast jedem erdenklichen Thema, als Anleitung ist das Buch jedoch nicht zu gebrauchen. Liest man das Buch vollständig durch, findet man in der Tat zahlreiche wertvolle Tips. Das Lesen wird allerdings durch die vielen unterschiedlichen Schriftarten, Balken und Icons unnötig erschwert. Auch das nicht sehr umfangreiche Stichwortverzeichnis hilft nicht weiter, da der Leser natürlich nicht wissen kann, welche ihm bis dato unbekannten Tricks er nun eigentlich sucht. Auch mit der Qualität der durchnumerierten Tips ist es nicht immer weit her: „Tip 1 - Bitte geben Sie hier einen erklärenden Text für den Trick oder Tip ein" oder „Tip 207 - Mit dem Befehl GeheZu kann man sich ... im Text bewegen". Umwerfend, nicht ? Der Weisheit letzter Schluß ist das also bestimmt nicht.

Harald Wagner ■

Indiana Jones 4

Der zweite Vertreter aus der Colour Hintbook-Reihe beschäftigt sich mit dem Adventure-Klassiker Indiana Jones 4. Obwohl die Veröffentlichung dieses Spiels schon über zwei Jahre zurückliegt und für Indy 4 bereits mehrere Hintbooks in den Regalen der Buchhandlungen verstauben, hat es trotzdem einen Platz in der Colour-Reihe verdient. Denn erstens möchten wir die gebotenen Screenshots doch in Farbe sehen, oder? Und zweitens ist dieses Büchlein ein Quentchen ausführlicher als alle seine Vorgänger. Selbstverständlich werden die drei Lösungswege komplett beschrieben. Außerdem bekommen Sie eine kurze Charakteristik aller im Spiel auftretenden Personen. Für die armen, die immer noch an Indy 4 verzweifeln, bietet sich hiermit eine günstige und komfortable Methode, um diesem Adventure erfolgreich die Stirn bieten zu können.

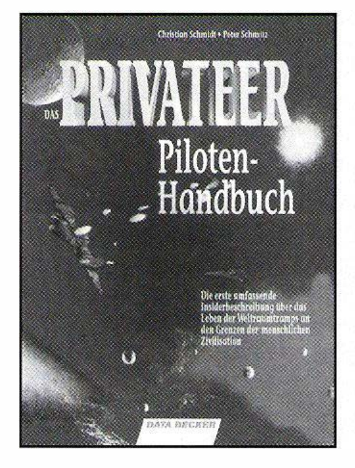
Thomas Brenner ■

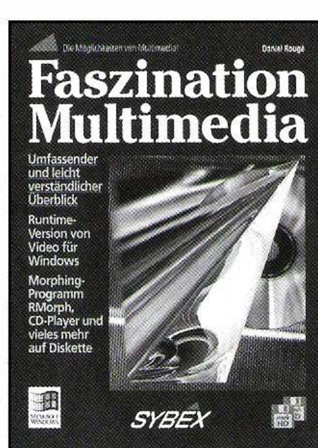
Sven C. Thimm
CompuServe
Sybex
300 Seiten
DM 16,90
ISBN 3-548-41013-5

Borgmeier, Carsten
Larry 6
Sybex
96 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6014-4

Michael Altenhövel, Raymond Wiseman
WinWord 6: Tips und Tricks
Sybex
250 Seiten
DM 16,90
ISBN 3-548-41014-6

Borgmeier, Carsten
Indiana Jones 4
Sybex
128 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6015-2





Das Privateer Piloten-Handbuch

Dieses Handbuch ist eines der wenigen, die wirklich alle relevanten Bereiche das Spiels abdecken. Die notwendige Rechnerhardware wird ebenso beschrieben wie die einzelnen Planeten und die Missionstypen. Auch die Grundlagen des Raumflugs und Kampftaktiken werden einleuchtend und verständlich beschrieben. Ein Anhang beschäftigt sich mit den handlungstreibenden Missionen und sollte nur von Spielern gelesen werden, die Privateer im Schnelldurchlauf spielen möchten. Jede der 200 Seiten ist mehrfarbig bedruckt, was aber der Lesbarkeit nicht wesentlich schadet. Schwerer wiegt da schon das viel zu kurze Inhaltsverzeichnis und das fehlende Stichwortverzeichnis. Ansonsten ist das Pilotenhandbuch durchweg empfehlenswert für Spieler, die sich in den unendlichen Weiten des Alls etwas verloren fühlen.

Harald Wagner ■

Christian Schmidt, Peter Schmitz
Das Privateer Pilotenhandbuch
Data Becker
200 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8158-1087-6

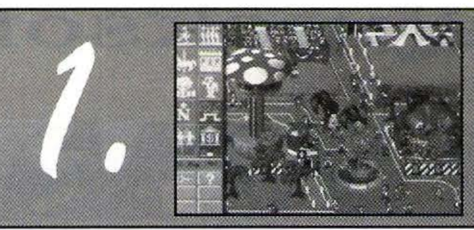
Faszination Multimedia

Wenn derzeit ein Thema die Gemüter aller Computerbesitzer erhitzt, so ist es Multimedia. Doch was steckt eigentlich wirklich hinter diesem neuen Modewort? Nun, wie der Ausdruck Multi-media schon beschreibt, handelt es sich hierbei um die Verknüpfung verschiedenster Medien auf dem PC. Dabei setzt sich die multimediale Welt hauptsächlich aus Bild, Ton, Video, Text und Animation zusammen. Der Autor beschreibt in seinem Buch die Grundlagen und zeigt sowohl Möglichkeiten als auch Grenzen der momentanen Technik auf. Die zwei beiliegenden Disketten enthalten noch nützliche Programme, wie einen Windows-CD-Player, verschiedene TT-Schriften, Wav- und MIDI-Dateien und außerdem das Morphing-Programm RMorph.

Thomas Brenner ■

Rouge, Daniel
Faszination Multimedia
Sybex
316 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-7084-0

1.

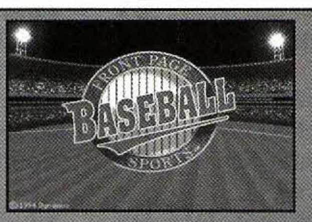


Themepark

Sie finden es zwar nett, Dörfer zu Metropolen auszubauen, möchten aber ein wenig mehr Abwechslung? Bei Bullfrogs (Syndicate!) Themepark müssen Sie einen Vergnügungspark aufbauen (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: **Neu**

2.

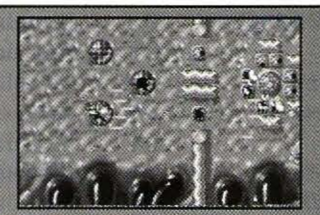


Baseball

Amerikanische Sportarten bekommen auch in Deutschland immer mehr Aufwind. Neben Basketball und American Football können Sie jetzt auch Baseball an Ihrem PC zocken (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: **Neu**

3.

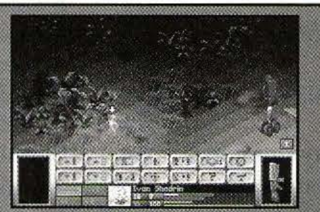


Tubular Worlds

Ihnen hat die Coverdisk gut gefallen, doch Sie möchten die Demo in Ihrer ganzen Pracht und mit vollständigem Intro genießen? Dann ist diese Demo genau das richtige für Sie (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: **80%**

4.

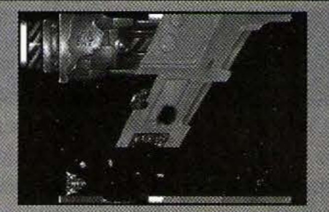


Ufo

Als perfekte Mischung aus zahlreichen Genres erreichte MicroProses UFO eine erstaunlich hohe Wertung. Zum Überraschungserfolg des Jahres gibt es jetzt die spielbare Demoversion (1 HD-Diskette)!

Unsere Wertung: **85%**

5.



Tubular Worlds Demo

Sie haben die PC Kombi mit der Spiele- und Anwendersammlung gekauft, möchten aber auf Tubular Worlds nicht verzichten? Dann können Sie die Coverdisk dieser Ausgabe nachbestellen (1 DD-Diskette).

Unsere Wertung: **80%**

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ❐ Themepark (DM 4.-)
2. ❐ Baseball (DM 4.-)
3. ❐ Tubular Worlds (DM 4.-)
4. ❐ UFO (DM 4.-)
5. ❐ Tubular Worlds Demo (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum — Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

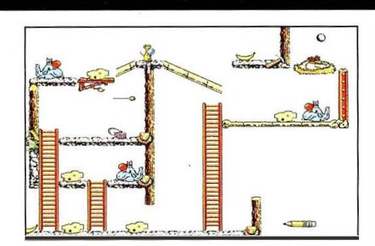


Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

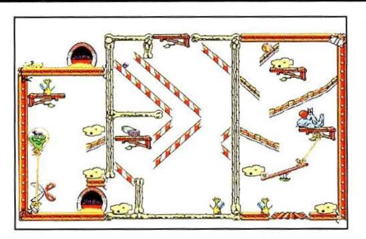
Wenn du dir bisher deine Haare ausgerupft hast, um durch die letzten 10 Levels zu kommen, dann kannst du jetzt erleichtert aufatmen - hier ist die Fortsetzung und damit der letzte Teil unserer Lösung!

Critter Zittern



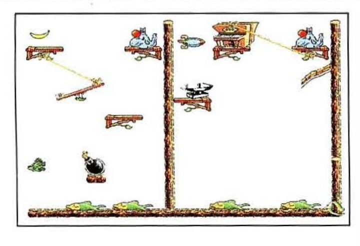
Du mußt Sid im ersten Teil des Puzzles einfach zum Käse führen. Baue den Screen so auf, wie hier angezeigt. Der Ball landet auf der Henne, welche dann ein Ei auf Al's Kopf legt, der dadurch verrückt wird. Sid rennt, um an den Käse heranzukommen und entkommt Al, indem er die Leiter runterläuft. Er läuft um die Leitern herum, bis er den Kaugummi findet. Er frißt ihn und schwebt in die Luft. Er öffnet die Falltür, sein Bubble platzt an der Nadel und er landet am wartenden Käse.

Zirkus mit 3 Ringen



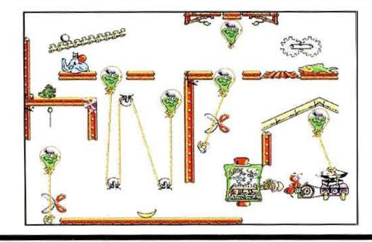
Sid und zwei seiner Kumpel sind gefangen. Hilf den dreien, aus ihren Kästen und aus dem Screen herauszukommen. Wenn du den Screen, wie hier gezeigt,aufgebaut hast, drücke den Action-Knopf. Auf der linken Seite fällt der Käse auf die Schere herunter, die wiederum das Seil durchschneidet. Der Ballon schlägt Sid von seiner Plattform herunter, und er wandert durch die Tunnel. Im mittleren Kasten hüpft der Ball herum, bis er auf die Falltür trifft. Der Kaugummi fällt herunter, Sid frißt ihn und schwebt hoch durch die Falltür. Im rechten Kasten trifft der Ball auf den Käse, der auf die Falltür trifft. Al fällt durch den Teppich, und Sid folgt ihm.

Wunsch eines Fisches



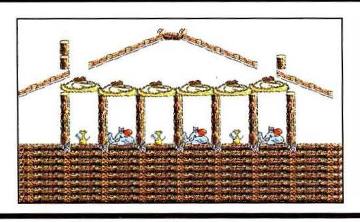
Hilf Sid und seinem Vetter, nach unten zu kommen, um eine Fischspeise zu vernaschen. Plaziere und verbinde die Wippe mit der Falltür und bringe die Bombe und die Banane, wie angezeigt, an. Auf der rechten Seite fällt die Bombe, die die Falltür öffnet, damit das Klavier herunterfällt. Dies öffnet die Falltür, die sich unter Al befindet, welcher zu den Fischen fällt. Links rennt Al zu der Banane und fällt auf die Wippe. Die Falltür unter der Banane wird aufgezogen. Die Banane fällt auf den Drachen, der die 2. Bombe entzündet. Die Falltür, auf der Al steht, öffnet sich dadurch, und er landet zwischen den Fischen.

Verrückte Ballons



Die Ballons machen Al verrückt - hilf ihm, sie loszuwerden. Plaziere Bik, die beiden Scheren, die Heuschrecke, Zahnräder und Nadel, wie gezeigt. Al wandert über die Ballons, und er fällt durch den Teppich. In der Zwischenzeit bläst Bik den Ballon auf, nachdem er vom Ball getroffen wurde. Wenn Sid fällt, trifft er auf die Schere und läßt dadurch noch einen Ballon frei. Er macht sich auf zum Knuffer, schlägt gegen ihn, und dieser trifft die Heuschrecke, die wiederum das Förderband in Bewegung setzt. Al geht nun endlich zu der Schere auf dem Boden hin und schneidet das letzte Seil entzwei.

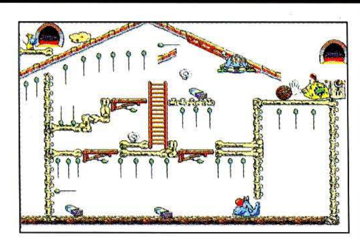
Hennenhaus



Dieser Level ist relativ einfach zu lösen und ist es nicht wert, eines der 10 härtesten Puzzles vom Spiel zu sein. Alles was du tun mußt, ist, zumindest ein Ei auf Sid und Al zu werfen. Plaziere die Hühner, Rampen und Baumstämme, wie angezeigt. Die Stämme verhindern, daß die Bälle durch die Hühnerstangen rutschen. Die Bälle treffen auf die Hühner, die anschließend frische Eier auf die armen unschuldigen Katzen legen.

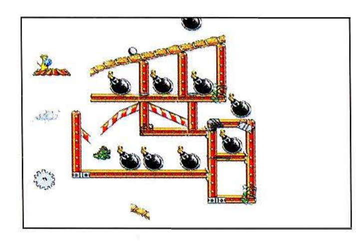
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

Al im Haus der Nadeln



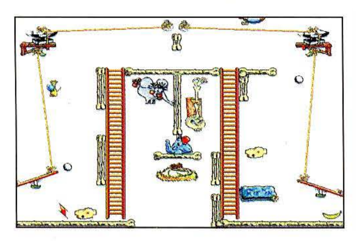
Hilf Al, aus diesem Horrorhaus zu entfliehen, indem du den Tunnel und Kaugummi so anbringst, wie hier im Bild gezeigt. Sid rennt durch den Tunnel und setzt den Zeitmesser auf der rechten Seite des Screens in Gang. Dieser trifft die Wolle unter der Elektrorampe, die die Richtung ihres Hanges verändert. Al hat in der Zwischenzeit seinen Kaugummi verspeist und schwebt in der Luft herum. Die Falltür öffnet sich, und Al legt den neuen Hang hinter sich.

Ein Haus von Sid gebaut



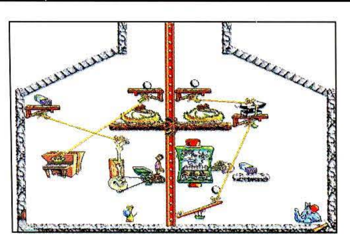
Blase Sid von seinem magischen Teppich hinunter, indem du mit den Bomben eine Kettenreaktion auslöst. Plaziere alle Bomben, wie gezeigt - du mußt wahrscheinlich ein bißchen mit ihren Plätzen jonglieren, um sicherzustellen, daß sie sich gegenseitig anzünden. Der Ball und die Bomben gleiten die Rampe hinunter. Der Ball trifft auf Bik, der die 1. Bombe entzündet. Die Bombe, die den Hang hinuntergeglitten ist, verklemmt sich in der Spalte zwischen der Rampe und dem Teppich. Es ist genau diese Bombe, die Sid von seinem Pfad pfeffert.

Katzenfutter



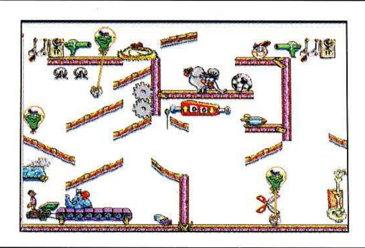
Sid möchte eine Banane - hilf ihm, eine zu finden! Plaziere Rampe, Ball, Bett, Käse und Bomben, wie im Bild gezeigt. Der Ball unten hält Sid davon ab, an den Käse heranzukommen. Er rennt stattdessen die Leiter hoch. In der Zwischenzeit fällt auf der rechten Seite die Bombe und sprengt die Knochen in die Luft. Der Ball fällt auf die Wippe und zieht die Falltüre auf. Der Amboß schwingt zu Sid in die Mitte des Screens rüber und macht Kleinholz aus ihm. Sid kann nun sicher die Banane erreichen.

Irrenhaus



Sid und Al sind gefangen - hilf ihnen, zu entkommen. Baue den Screen entsprechend auf. Auf der linken Seite fällt das Klavier runter und öffnet die Falltür. Der Ball landet auf der Henne, die ein Ei auf dem Futterfatzken ablegt. Er rennt und bringt den Skeletto-Bobbin in Bewegung. Dies öffnet die Falltür, die den Kaugummi stützt. Sid sieht ihn, frißt ihn und schwebt davon. Rechts landet der Ball auf der Wippe und die Falltür wird aufgezogen, damit der Amboß auf die 2. Henne fallen kann. Sie legt ein Ei auf den Knuffer, welcher den Kaugummi rüber zu Al schlägt. Er schwebt davon und erreicht den Ausgang an der Spitze.

Katzenexplosion



Der letzte Screen! Laß eine Bombe auf Al fallen. Baue den Screen so auf, wie hier gezeigt, und beobachte die Action. Auf der linken Seite steigt der Ballon hoch und aktiviert den Fön. Der Ballon zieht weiter, um auf die Henne zu treffen, die daraufhin ein Ei für den Futterfatzken legt. Al wird zum Kaugummi geschleudert und frißt ihn auf. Er schwebt hoch, und die Blase platzt an der Nadel. Er schneidet das Seil unten entzwei, welches den Ballon freigibt. Der 2. Fön wird aktiviert. Der Ball trifft auf Eunice, die den Fußball rüberbläst, der die Bombe auf Al wirft. Sauerei!

MORTAL KOMBAT

Wahrscheinlich das beste Beat 'em Up auf dem PC. Mortal Kombat hat alles: Spaß, Action und natürlich auch die obligatorischen Spezialschritte. Mit diesem Führer bekommst du alles in den Griff!

Interessenpunkte

Nur eine kurze Zusammenfassung einiger speziellen Punkte, auf die du achten mußt! Alles über das Spiel herauszufinden, ist der beste Weg, um sich an Mortal Kombat zu erfreuen. Lasse daher keinen von diesen Spitzentips aus!



Das Reptil ist eine mysteriöse Kreatur, die Hinweise für dich zurückläßt, um sie während des Spiels zu finden. Auf einen doppelten tadellosen Sieg im Grubenlevel folgt dein exklusiver Todesschritt, mit dem du den grünen Krieger besiegen kannst. Benutze jedoch keine Abblockschritte, sonst erscheint er nicht!



Jeder Charakter hat seine eigenen Spezialschritte, die entweder großen Schaden anrichten oder den Gegner in seinen Spuren stoppen (wie hier von Sub-Zero demonstriert). Jeder Charakter kann 3 oder 4 Bewegungen, die im Kampf unbedingt erforderlich sind.



Benutze auf der Brücke nicht den Todesschritt, um deine Gegner auszuschalten, sondern wende den Uppercut an, um sie in der Luft fliegend auszuschalten. Ihre Körper fallen zu den Geheimspikes darunter (wo du auch mit dem Reptil kämpfen mußt). Du siehst wahrscheinlich auch die Köpfe der Programmierer herumliegen.



Die Todesschritte zeigen die actionreichsten Szenen des Spiels. Jeder Charakter hat seinen Spezialschritt zu lernen und zu perfektionieren. Du mußt 2 Siege erzielen und die Schritte für den Todesfall üben, um einen großen Bonus zu verdienen.

Johnny Cage



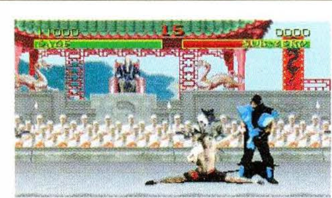
Der Ellbogen ist eine sehr schnelle und effektive Bewegung, die ausgeübt wird, wenn du nahe an einen Gegner herankommst. Drücke entweder Tief- oder Hochschlag, wenn du nahe genug bist, und schlage mit deinem Ellbogen dem Gegner ins Gesicht.



Der Shadow-Kick ist ein schneller Schritt, der immer eine Überraschung für den Gegner darstellt. Drücke den Joystick vom Gegner weg, dann nach vorne, wieder weg und drücke den Feuerknopf.

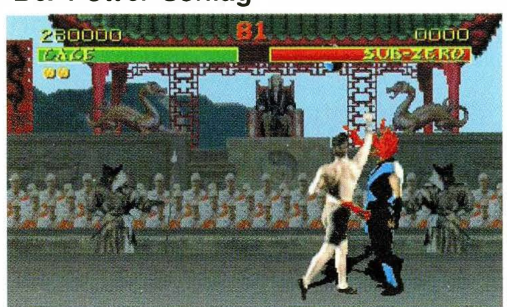


Der Flammen-Blast ist noch eine andere schnelle Bewegung, die sehr nützlich ist, um einen Gegner, der aus einer Sprungbewegung landet, einzufangen. Drücke den Joystick vom Gegner weg, dann nach vorne und feuere.



Der Split-Schlag kann nicht an Sonya, ihm selber oder an Goro ausgeübt werden. Gehe bei einem High-Kick in Deckung und schlage mit einem Swift-Blow zurück. Dies richtet großen Schaden an. Drücke mit deinem Joystick RUNTER, RUNTER und feuere dann!

Der Power-Schlag



Um Cages Finishing-Move auszuüben, stelle dich genau vor deinen Gegner hin und schlage 3-mal nach vorne und mache dann einen High-Schlag. Cage schlägt dem Gegner den Kopf runter!

MORTAL KOMBAT

Raiden



Raiden ist ein Gott, bei dem du denken würdest, er hätte im Kampf gegenüber Sterblichen einen großen Vorteil. Wenn du einem Gegner nahe genug kommst, erreichst du mit der Ellbogen-Bewegung genug Power. Du übst sie aus, indem du entweder einen Tief- oder Hochschlag drückst.



Raiden schießt mit Blitzen aus seinen Fingern, wenn du den Joystick drückst und runterhältst und auf den Gegner richtest, bevor du den Feuerknopf drückst. Einigermaßen powervoll - dies ist eine immer zu gebrauchende Attacke, um einen Gegner, der aus dem Sprung landet, auszuschalten.



Der Torpedo ist ein sehr powervoller Angriff, der den Gegner in weiten Entfernungen über den Screen fliegen läßt. Drücke mit deinem Joystick vom Gegner 2-mal weg und dann nach vorne, um diesen Angriff vorzunehmen.



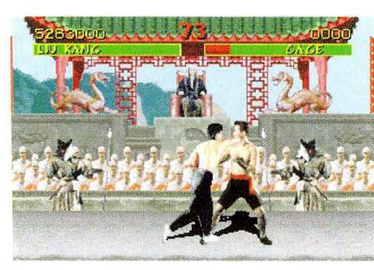
Der Teleport-Angriff ist eine raffinierte Weise, den Gegner von hinten anzugreifen und einen Swift-Kick zu liefern. Achtung - du könntest von Sub-Zero und Scorpion eingefroren oder durchbohrt werden, wenn du diesen Angriff ausführst. Drücke den Joystick runter und dann hoch zu Teleport.

Elektrizität



Drücke, wenn du neben einem Gegner stehst, 3-mal nach vorne, dann 3-mal weg und danach einen High-Schlag, um den Kopf des Gegners explodieren zu lassen.

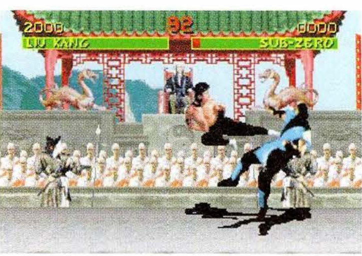
Liu Kang



Liu Kang ist der schnellste Typ, und er ist sehr effektiv, wenn er gegen Kano und Sub-Zero kämpft, die relativ langsam sind. Wenn du nahe bei einem Gegner stehst, drücke entweder Tief- oder Hochschlag, um mit deinem Ellbogen in ihr Gesicht zu schlagen.



Der Feuerball ist Liu Kangs Geschoßattacke, welcher einen langen Feuerstrom zum Kopf sendet. Der einfachste Weg, diesem zu entkommen, ist in Deckung zu gehen. Drücke den Joystick 2-mal auf den Gegner zu und drücke Feuer, um den Angriff auszuüben.



Der Flug-Kick ist eine gute Bewegung, um einen Kampf zu beginnen, da er für den Gegner einen Überraschungsangriff darstellt und großen Schaden anrichtet. Drücke den Joystick vom Gegner weg, dann nach vorne und feuere, um diesen sehr schnellen Kick zum Kopf auszuüben.

Helikopter Wirbel-Kick



Der einzige Finishing-Schritt, der den Screen nicht dunkel werden läßt. Drücke GEGEN, RUNTER, WEG, HOCH, GEGEN und dann RUNTER, um diesen komplizierten Todesangriff vorzunehmen.

MORTAL KOMBAT

Kano



Wenn du einem Gegner zu nahe kommst, mußt du entweder einen Tief- oder Hochschlag für diesen harten Kopftreffer ausüben. Merke dir, daß Kano zwar der langsamste Mortal Kombat-Kämpfer ist, aber er ist sehr stark, und sein Uppercut ist der Beste von allen.



Der Messerwurf ist die beste Attacke für alle Charakter, wenn der Gegner abblockt, da dieser Angriff immer noch einen beträchtlichen Schaden anrichtet. Drücke den Joypad 2-mal vom Gegner weg und drücke dann nach vorne, um die Attacke auszulösen.



Der Kanonenball ist ein powervoller, aber riskanter Angriff. Drücke den Joystick auf den Gegner zu, dann RUNTER, WEG und dann HOCH, um ihn auszuüben. Er fliegt mit beträchtlicher Geschwindigkeit gegen das Gesicht des Gegners, aber er ist verletzbar durch Attacken, wie Sub-Zeros Gefrierattacke oder Scorpions Speer.

Death Blow



Kano erledigt seine Gegner, indem er ihnen das Herz herausreißt. Um es herauszuziehen, BLOCKIERE, drücke WEG, RUNTER, GEGEN und mache dann einen Tiefschlag, um den Effekt zu genießen.

Scorpion



Scorpions Nahkampf ist der gleiche wie Sub-Zeros. Drücke entweder Tief- oder Hochschlag, um die Rückseite deiner Hand in das Gesicht des überraschten Gegners zu schlagen. Diese Bewegung ist nicht gerade powervoll, aber sehr effektiv, wenn du sie in Kombination mit einer Reihe von anderen Nahkampfattacken anwendest.



Der Harpunenangriff ist sehr nützlich gegen Kano, wenn er die Kanonenkugel einsetzt oder gegen Raiden, wenn dieser teleportiert. Drücke den Joypad 2-mal vom Gegner weg und dann den Feuerknopf, um zu schießen. Achtung - paß auf, daß du dich nicht selbst einem offenen Kampf auslieferst!



Den Köderangriff kannst du ausüben, indem du den Joystick runterdrückst und weg vom Gegner und dann feuerst. Scorpion verschwindet vom Screen und taucht hinter dem Gegner in perfekter Position wieder auf, um einen Uppercut zum Kopf an den Tag zu legen.

Höllenfeuer



Stelle dich nach hinten und drücke BLOCK, dann 2-mal HOCH. Scorpion zieht die Maske aus und schreitet fort, den Gegner zu Tode zu braten.

MORTAL KOMBAT

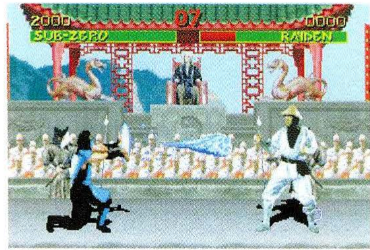
Sub-Zero



Die Backfist ist Sub-Zeros Nahkampftechnik. Wenn du Seite an Seite mit einem Gegner stehst, drücke entweder nur Tief- oder Hochschlag, um die Rückseite seiner Hand in das Gesicht seines Gegners zu schlagen.



Der Power-Slide ist nur ein bißchen stärker als ein normaler Schlag, aber es ist schwerer, ihr auszuweichen. Sub-Zero gleitet aus einer Entfernung heran und zieht dem Gegner die Füße weg. Drücke auf dem Joystick GEGEN den Gegner, dann WEG, GEGEN und FEUER.



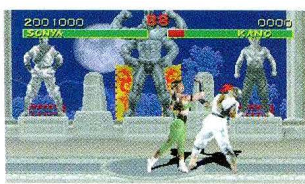
Der Freeze-Blast ist einer der besten Techniken im Spiel. Drücke den Joystick RUNTER, GEGEN und drücke dann FEUER. Wenn der Gegner getroffen wird, erstarrt er für ungefähr 4 Sekunden. Übe diese Technik jedoch nicht 2-mal aus, weil du dann selber erstarrst!

Kopfstück



Um Sub-Zeros Kopfwindungs-Bewegung auszuführen, drücke GEGEN, RUNTER, GEGEN und dann einen Hochschlag, um dem Gegner die Wirbelsäule herauszureißen.

Sonya Blade



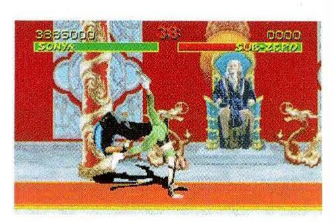
Wenn du neben einem Gegner stehst, kannst du entweder einen Hoch- oder Tiefschlag vornehmen. Sonya drückt ihre Handfläche in das Gesicht des Gegners, der dadurch erheblichen Schaden nimmt. Sonya ist der beste Charakter, wenn es gilt, Raiden zu besiegen.



Die Energiewelle wird ausgeübt, indem du 2-mal vom Gegner wegdrückst, bevor du den Feuerknopf betätigst. Die Ringe der Energie richten mittelmäßigen Schaden an.



Die Square-Wave erreichst du, indem du GEGEN, WEG und dann FEUER auf deinem Joystick drückst. Benutze diese Technik bei Gegnern, die viel herumspringen, um sie in der Luft abzufangen.



Der Beingriff ist eine sehr powervolle und extrem lästige Attacke, wenn du sie einstecken mußt. Um diese Attacke anzuwenden, drücke den Joystick 2-MAL RUNTER und dann den FEUERKNOPF EINMAL.

Kiss of Death



Sonyas Todeshauch erreichst du, wenn du GEGEN, GEGEN, WEG, WEG und dann BLOCKADE drückst. Sie haucht dem Gegner einen Kuß entgegen, der ihn vollständig einäschert.

BATTLE ISLE 2

Blue Byte hat eine großartige Folge zu dem Originalspiel "Battle Isle" herausgebracht, welche dir ein gutes Strategiespiel auf dem PC liefert. Erobere mit unserem Spielführer das Universum!

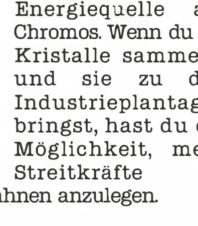
Kampfstrategien





Es macht keinen Unterschied, ob du erheblich in der Überzahl bist - es kommt darauf an, wie du angreifst und zurücktrittst, um ein Spiel zu gewinnen. Das linke Screenbild zeigt die Taktik, wie du den Gegner umzingeln kannst. Der Troll in der Mitte kann nicht fliehen, und er schaut einer Reihe von Angriffen von den umliegenden blauen Armeen entgegen. Er hat natürlich keine Chance, zu überleben. Konzentriere deine Streitkräfte an der Front entlang, damit du deine Gegner in Zaum hältst, ohne zuviel Schaden an deinen eigenen Bataillonen zu erleiden. Der Einsatz einer großen Anzahl von Streitkräften auf einzelne Zielpunkte beugt dem Entkommen und dem Wiederaufladen vor und hat den Effekt, ein schwaches Ziel mit einem starken Äußeren zu paaren. Wenn die Kräfte an der Front schwach werden, mußt du sie nach draußen in eine Stadt oder zum Hauptquartier bringen, um sie wieder aufzuladen.





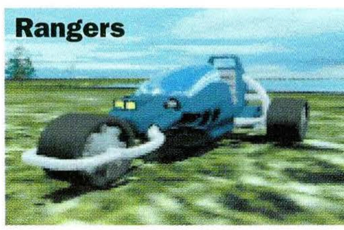
Die Aldinium-Kristalle sind die wichtigste Energiequelle auf Chromos. Wenn du die Kristalle sammelst und sie zu den Industrieplantagen bringst, hast du die Möglichkeit, mehr Streitkräfte zu produzieren, Straßen zu bauen und Bahnen anzulegen.



Gerade wenn du denkst, daß alles planmäßig läuft, wird sich das Wetter ändern und alles verderben. Da deine Fahrzeuge verschiedene Fähigkeiten besitzen, um Gebiete zu durchqueren, können sie getrennt werden, wenn das Wetter sich verschlechtert. Höre die Wetterberichte und bringe alle Fahrzeuge in Sicherheit.



Der Buggy ist ein Beispiel einer deiner Mächte, die ohne Angst auf Rückfeuer angreifen (wenn er Missiles besitzt). Sie sind sehr erfolgreich. Benutze sie, um die gefährlichen schweren Tanks (wie Samurai-2) auszuschalten, die ansonsten gnadenlos deine Truppen stürmen werden.



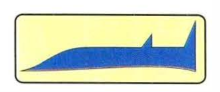
Der Ranger ist unentbehrlich, weil er dazu gebraucht wird, feindliche Lager anzugreifen. Er ist auch für Erkundungen zu gebrauchen. Er ist sehr verletzbar, wenn er angegriffen wird - verstecke alle Rangers hinter Tankreihen und anderen Streitkräften, bis du sicher in ein neues Gebäude eindringen kannst.

Schiffe können Ärger für die auf dem Land stationierten Fahrzeuge bedeuten, wenn der Feind nicht zurückfeuern kann. Plaziere die Schiffe entlang der Küsten von feindlichen Stellungen, wo es den Tanks nicht möglich ist, zuzuschlagen. Auf diese Weise kannst du eine Armee schlagen, bevor sie überhaupt eine Chance bekommt, deine Landarmeen anzugreifen.

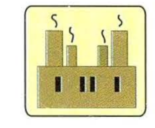


Das Flugzeug hat große Reichweite und ist überlebenswichtig für Erkundungen und Überraschungsangriffe auf Schlüsselmilitärobjekte. Genau wie Schiffe sind sie sehr nützlich für die Benutzung gegen feindliche Kräfte, die zurückfeuern können!

Schlüssel


FLUGHAFEN


HAUPTQUARTIER


FABRIK


STADT/LAGER


KRISTALLE

BATTLE ISLE 2

Mission 1

PASSWORT: AMPORGE

Die 1. Mission erwartet, daß du die beiden Städte Skom-Helta und Skom-Sebor vor den plündernden roten Armeen schützt. Alles was du tun mußt, ist, die Insel von den 3 roten Technotrax-Tanks zu befreien. Die übriggebliebenen Truppen werden sich daraufhin zurückziehen. Das Wetter ist in diesem Level die ganze Zeit über klar, so daß du keine Angst haben mußt, daß deine Truppen separiert werden.



Bewege diese Tanks so schnell wie möglich zur Frontlinie des Kampfes - sie stellen den powervollsten Teil deiner Mächte dar und eignen sich am besten dazu, es mit den feindlichen Technotrax-Tanks aufzunehmen. Nachdem sie die feindliche Verteidigung geschwächt haben, werden deine kleineren Armeen die Attacke fortsetzen.

Halte diesen Tank eingeschlossen und außer Reichweite der restlichen roten Tanks. Attackiere ihn am Ende mit der Macht all deiner Kräfte, um deine Aufgabe zu erfüllen.

Bewege diesen Ranger so weit nach Süden wie möglich, um dich auf die Übernahme von Skom-Helta vorzubereiten. Halte den anderen, der hinter deinen Streitkräften wartet, zurück und fahre ihn nach Skom-Sebor, nachdem die ersten 2 Tanks erledigt sind.

Das Ziel dieser Mission ist, nur die Technorax-Tanks auszuschalten. Daher kannst du die Dämonen und Rangers der Feinde ignorieren. Konzentriere dich darauf, die feindlichen Tanks mit deinen eigenen zu umzingeln, und laß sie unter keinen Umständen in eine Stadt zurückkehren, wo sie sich aufladen könnten. Benutze die Dämonen, um die Rangers im Süden zu attackieren. Damit vermeidest du die Übernahme des Südens der Stadt durch die roten Armeen. Formiere vor Skom-Helta eine Front, um alle feindlichen Dämonen von der Übernahme der Stadt aufzuhalten. Es gibt keinen Grund, den Radar am Boden des Screens zu zerstören, weil alle feindlichen Truppen deinen Armeen nahe genug sind, um sie ohne Radar ausfindig zu machen.

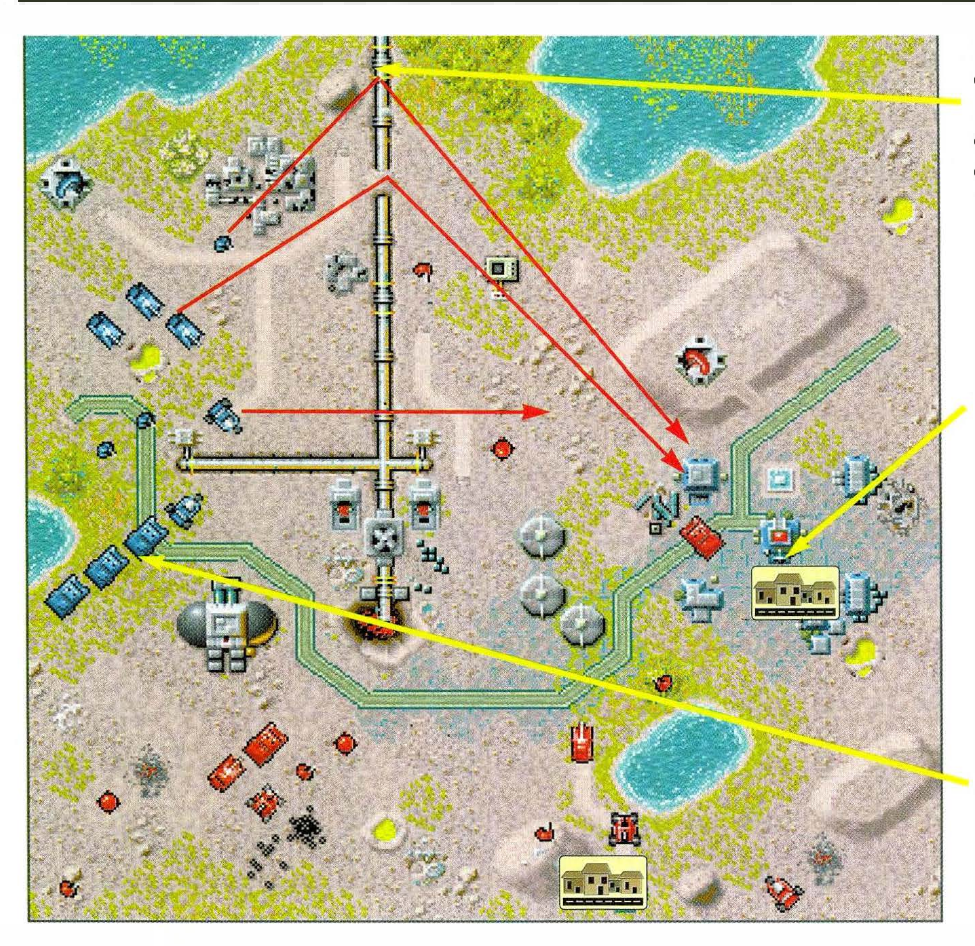
Der große Kampf findet in der Mitte der Karte statt. Da du Skom-Helta unter deiner Kontrolle hast, ist es dir möglich, alle deine beschädigten Truppen dorthin zu senden. Du kannst deine Truppen für die Front daher immer auswechseln, während der Feind langsam zugrunde geht. Die 2 ersten feindlichen Technotrax-Tanks sind nun aus dem Weg geschafft, und du kannst nun ein Tankteam, welches sich in der südlichen Basis erholt hat, zu dem einsamen roten Tank im Norden losschicken. Sende den oberen Ranger in die Stadt, um den letzten Tank vom Wiederaufladen abzuhalten, und beende sein Schicksal!

BATTLE ISLE 2

Mission 2

PASSWORT: JORGWAI

Diese Mission nennt sich auch "Die Hitze der Jagd". Die Drullian-Mächte haben die feindlichen Mächte zerstört und eine Anzahl von Posten können nun eingenommen werden. Du mußt hier die Stadt Pank in Besitz nehmen. Sie liegt auf der östlichen Seite der Karte. Dieser Level führt ein neues Fahrzeug ein - den Buggy.



Die Dämonen und Trolle deiner Infanterie können nur Zugang zu dem östlichen Teil der Karte erhalten, indem sie die Rohre an diesem Punkt überqueren.

Dies ist die Stadt Pank, die du in Besitz nehmen mußt. Die Stadt im Süden nennt sich Kerth und ist ein Hauptstützpunkt der roten Armeen. Versuche nicht, sie unter Kontrolle zu bekommen - du würdest niedergemetzelt. Konzentriere dich darauf, Pank in deine Gewalt zu bekommen!

Diese Schlangenfahrzeuge können andere Kampfeinheiten, wie z. B. Dämonen, tragen. Benutze sie, um deinen Einheiten extra Schußweite zu geben. Plaziere die Dämonen nach drinnen, bewege die Schlange und entlade die Dämonen wieder.

Die einzige Aufgabe ist, die Stadt Pank einzunehmen. Es ist mal wieder besser, zu vermeiden, alle roten Truppen zu zerstören - lege mehr Gewicht darauf, alle deine Streitkräfte auf einmal über die Karte zu der relativ ungeschützten östlichen Seite zu bringen. Der Feind startet sofort mit den Buggies, aber du mußt ein paar Runden warten, bevor deine Buggies von der Produktion eintreffen. Diese Fahrzeuge sind auf dieser Mission die gefährlichsten Waffen überhaupt, da sie angegriffen werden können, ohne selber Schaden zu nehmen. Es ist daher lebensnotwendig, daß du ein paar deiner Kräfte in der Nähe der Buggies aufstellst, wo sie sich verstecken und sich darauf konzentrieren können, sie in der ersten Distanz zu vernichten. Mach dir keine Sorgen um den Schaden, die deine kleineren Truppen erleiden! Benutze die Dämonen als Köder im Süden und schicke deine Technotrax-Tanks und Rangers über die Grenze, die die Rohre, die in der Mitte der Karte verlaufen, darstellen. Sende zuerst die Tanks rein, um alle Feinde loszuwerden, die sich dir in den Weg stellen. Wenn es dir dann möglich ist, kannst du den Ranger in das Gebäude fahren, um die Kontrolle zu übernehmen. Dies wird die Mission vervollständigen. Nach ein paar Runden wirst du selber deine Buggies bekommen, die sehr nützlich sind, um den Widerstand der feindlichen Tanks zu vermindern, während du selber ohne Schaden übrigbleibst.

BATTLE ISLE 2

Mission 3

PASSWORT: GEGIDOS

Im Zentrum von Skom liegt das Hauptquartier der 32. Armee. Ein Aufklärungseinsatz hat ergeben, daß dieses Gebiet nur schwach bewacht wird und es nun ein idealer Zeitpunkt ist, um zuzuschlagen. Deine Mission ist, den Fluß zu überqueren und das Hauptquartier einzunehmen. In einigen der Depots findest du Tanks, die du mitnehmen mußt, um extra Waffen zu erhalten.



Dies hier ist ein neutrales Depot, das nur darauf wartet, eingenommen zu werden. Drinnen befindet sich ein Transportzug, Tanks und ein bewaffneter Zug.

Diese Waffenstellung wird Totenkopf genannt. Sie hat das Potential zu einer langen Reichweite und sollte nicht angegriffen werden.

Dies ist Zentral-Skom. Schicke einen Ranger ins Gebäude, um die Kontrolle zu übernehmen.

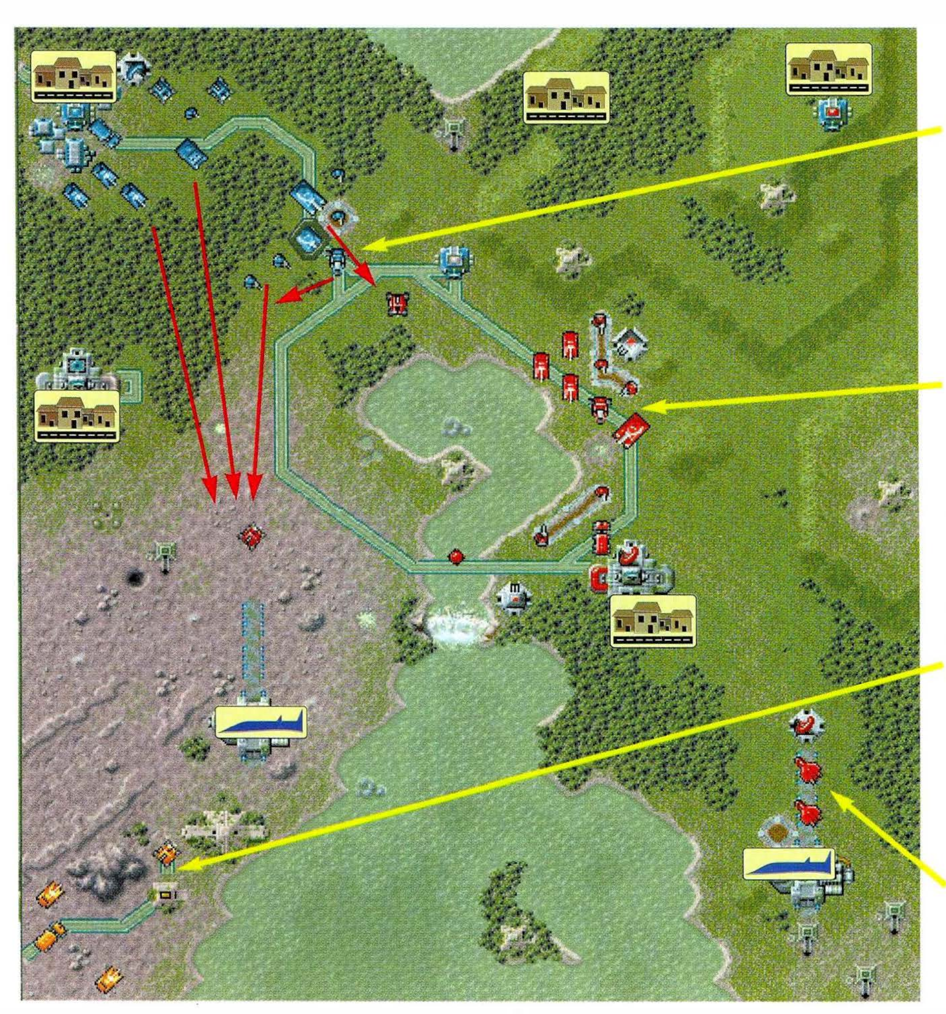
Der beste Weg, diese Mission zu bewältigen, ist, mit den meisten deiner Truppen in den Süden zu marschieren. Laß jedoch einen Technotrax, eine Schlange und einen Dämon zurück, um jegliche feindliche Bewegungen im Norden abzublocken. Bewege zuerst die Buggies Richtung Süden, um die gigantischen Samurai-Tanks in Süd-Peninsula anzugreifen. Nach der Attacke mit den Buggies mußt du diese auf sichere Entfernung zurückbringen. Sende nun deine eigenen Samurai-Tanks, um die Samurais fertigzumachen, und beginne, die Energie der Technotraxs und des Buggys zu verbrauchen. Mit etwas Glück kannst du den Buggy ausschalten, bevor er eine Chance bekommt, dir Schaden zuzufügen. Fahre den Ranger hinter deine Tanks, um ihn vor Angriffen zu schützen, und, sobald die Region sichergestellt ist, ins Depot. Die 2 Dämonen, die sich alleine im Süden aufhalten, sind in Gefahr. Setzte sie in die äußerste linke Ecke von Peninsula - außer Reichweite des feindlichen Feuers. Wenn du das Depot unter Kontrolle hast, kannst du alle beschädigten Fahrzeuge reinfahren und reparieren, um dich auf einen heftigen Angriff auf die Basis im Osten vorzubereiten. Achte auf dieser Stufe auf das Wetter, denn es wird vielleicht schneien. Der Schnee kann deine Schlangenfahrzeuge paralysieren. Um das Hauptquartier anzugreifen, kannst du alle deine Mächte auf der Brücke aufstellen - die Samurai-Tanks an der Spitze. Fahre einen Ranger in das Hauptquartiergebäude, um die Mission zu beenden.

BATTLE ISLE 2

Mission 4

PASSWORT: WABODAE

Dieser Level bringt Flugzeuge mit in den Krieg hinein. Deine Mission ist, die 2 Flughäfen in der Bucht von Mexiko einzunehmen. Der Zugang zur Flugzeugtechnologie wird in den folgenden Kämpfen gegen mächtigere Armeen unabdingbar sein.



Sende diesen Ranger sofort in das uneingenommene Depot im Westen. Drinnen befinden sich ein Radar-Fahrzeug, ein Buggy, ein Algol und 2 Schlangen.

Hier liegt der Hauptteil der roten Armee. Er wird nach Norden ziehen, um dein nördliches Depot zu attackieren. Sie werden auch ein paar Einheiten über die Straßenbrücke in den Westen schicken.

Die orange Armee wird nicht angreifen, solange du ihr nicht zu nahe kommst. Wenn du sie angreifst, werden sie dich mit einer Warnung versehen. Verärgere sie nicht!

Diese 2 Genom-Flugzeuge werden das südliche Gebiet der Karte zwischen den beiden Flughäfen patrouillieren.

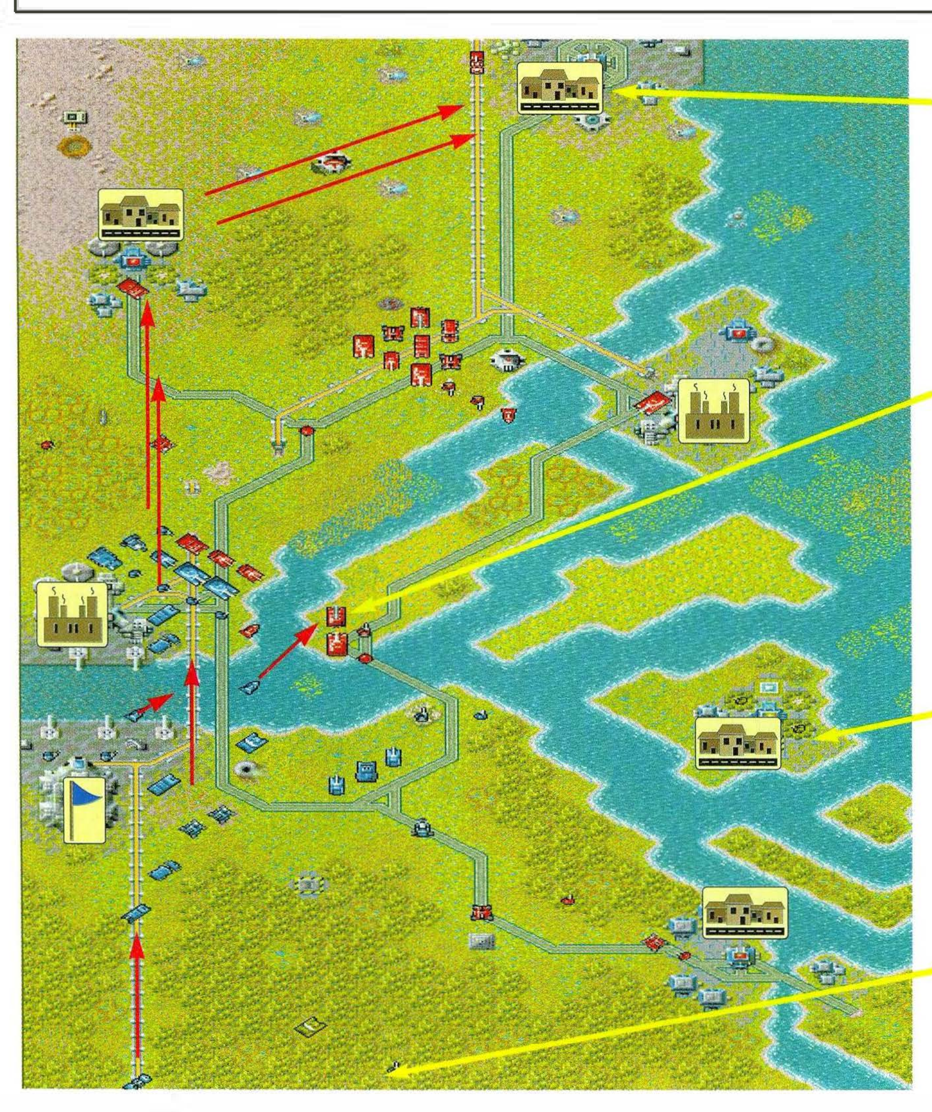
Diese Mission ist einfach auszuführen. Deine Truppen starten in der Stadt Loft im Norden. Deine erste Tat ist, den Ranger in das nahegelegene Depot zu senden und dann die Fahrzeuge, die du im Süden findest, zu verteilen. Schicke die meisten deiner Fahrzeuge in den Süden und laß ein paar als Köder zurück, um die Aufmerksamkeit der Feinde abzulenken. Die 2 Samurai-Tanks solltest du zur Frontlinie schicken, um es mit allen Ankömmlingen aufzunehmen. Konzentriere dein Feuer auf den roten Ranger und Buggy, die sich anscheinend verirrt haben.
Wenn du dich im westlichen Depot in Sicherheit wiegst, bringe alle deine Fahrzeuge auf volle Stärke und dringe mit dem Ranger in den Flughafen ein. Dort findest du eine Anzahl von Flugzeugen - 2 Genoms und ein Transportflugzeug. Sende das Transportflugzeug ein kleines Stück vom Flughafen weg und plaziere den Ranger nach drinnen. Setze die 2 Genoms im Osten ein, damit sie die feindlichen Flugzeuge treffen. Benutze die Samurai-Tanks als Stütze, um die feindlichen Flugzeuge loszuwerden. Das Transportflugzeug hat nun einen ungehinderten Flug über den Ozean zur östlichen Küste. Sende den Transporter aus, um genau über dem 2. Flughafen zu schweben und den Ranger abzuwerfen. Schicke den Ranger in den Flughafen hinein, und die Mission ist beendet.

BATTLE ISLE 2

Mission 5

PASSWORT: BUFASWE

Diese Mission führt Herstellungseinheiten in den Kampf ein. Deine Mission hier ist es, die Installationen im Liendea-Delta ausfindig zu machen und sie unter Kontrolle zu bekommen. Um dies zu schaffen, mußt du nach Terdon-Gent in die Vorstadt von Terdon im Norden gehen.



Dies hier ist Terdon-Gent. Setze einen Ranger ins Gebäude, um die Mission zu beenden.

Dies ist das 1. Mal, daß du die Begegnung mit dem Pulsar 3-Tank machst. Er ist sehr gefährlich, da die Reichweite seiner Feuerpower sehr groß ist. Er kann deine Truppen über das Wasser angreifen, ohne daß er selber in Gefahr ist. Benutze Lande- und Patrouillenboote, um neben ihm aufzukreuzen und ihn in Stücke zu blasen.

Diese Basis ist ein nützlicher Aussichtspunkt, von dem aus du die gefährliche rote Armee sichten kannst. Plaziere einen Ranger in ein Landeboot und marschiere in das Hauptgebäude.

Dies ist ein geheimer Bunker, von welchem die grünen Armeetruppen erscheinen.

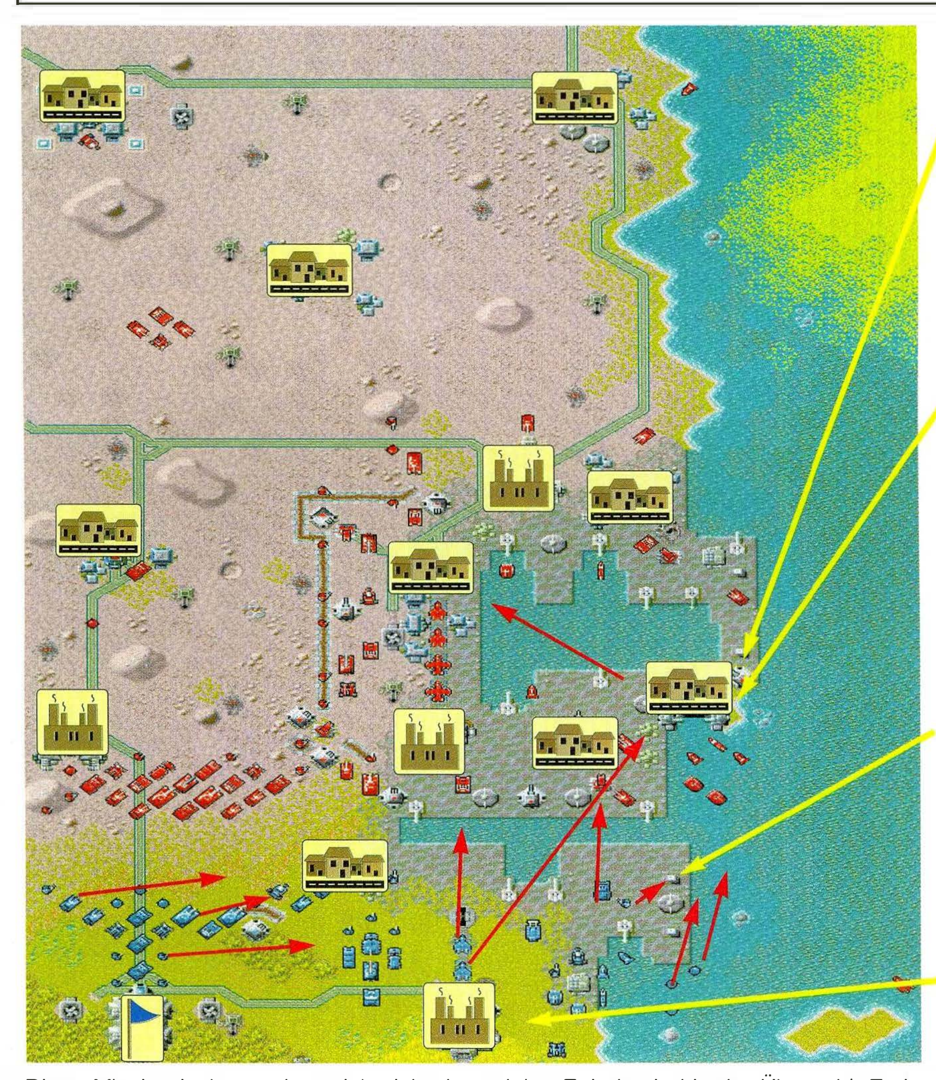
Dieser Level führt Boote in die Action ein. Sie bewähren sich großartig, um Tanks, die der Küste zu nahe rücken, in die Luft zu fetzen. Viele von den Tanks sind unfähig, auf Boote oder alles, was auf dem Wasser schwimmt, zu feuern. Du bist also unbesiegbar gegen Rückfeuer. Starte die Mission, indem du einen Ranger in die nahegelegene Fabrik stellst. Du kannst deine Mächte nun in jeder Runde mit neuen Einheiten auffrischen. Ich empfehle dir, aufgrund ihrer Einsatzmöglichkeiten so viele Landeboote wie nur möglich zu produzieren. Stelle sie gegen die Tanks auf der Insel im Osten an deiner Startposition. Greife die 3 Landmaschinen und das Patrixboot, die neben dir starten, an und laß sie nicht entkommen. Plaziere eines deiner beschädigten Fahrzeuge in die nahe Fabrik, um es wiederaufzuladen. Sende in der Zwischenzeit deine Boote nach Osten und Norden zu einem Aufklärungseinsatz.
Der nächste Schritt ist die Einnahme des Dorfes im Norden. Schicke alle starken Waffen zur Front. Achte auf das Wetter - es regnet ununterbrochen - einige deiner Fahrzeuge sind eingeklemmt. Gehe vom Ort aus direkt nach Terdon-Gent. Halte einen Ranger gut geschützt und außer Sicht des Totenkopfes und stelle ihn in das Hauptgebäude, wenn die Luft rein ist.

BATTLE ISLE 2

Mission 6

PASSWORT: GEHAUWA

Wenn du in das Zentrum von Terdon kommst, mußt du das Verwaltungszentrum und die Schiffswerft unter allen Umständen erobern. Dies ist der bisher komplizierteste Kampf, bei dem du von der Luft, vom Meer und vom Land aus kämpfen mußt. Geschicklichkeit ist der Schlüssel zum Erfolg!



Du bekommst Nachrichten von einem anonymen Anrufer, der dir mitteilt, daß im Hafen geheime Waffen gelagert werden. Dies ist eine Lüge. Diese Bunker sind leer.

Dies ist die Schiffswerft von Terdon. Dies ist der erste Vorposten, den du für deine Mission sicherstellen mußt. Fliege mit einem Crux-Flugzeug und einem Dämonen in dessen Nähe und lagere den Dämon nach drinnen. Das Verwaltungszentrum befindet sich am Westufer des Hafens.

Hier findest du ein Geheimversteck. Plaziere einen Troll am Eingang, um ein geheimes Tank- und Buggylager zu finden.

Benutze diese Fabrik, um entweder ein Vernichtungsflugzeug oder einen Crux-Transporter herzustellen. Transportiere in den Crux-Flugzeugen eine Menge von Truppen zu den zentralen Docks.

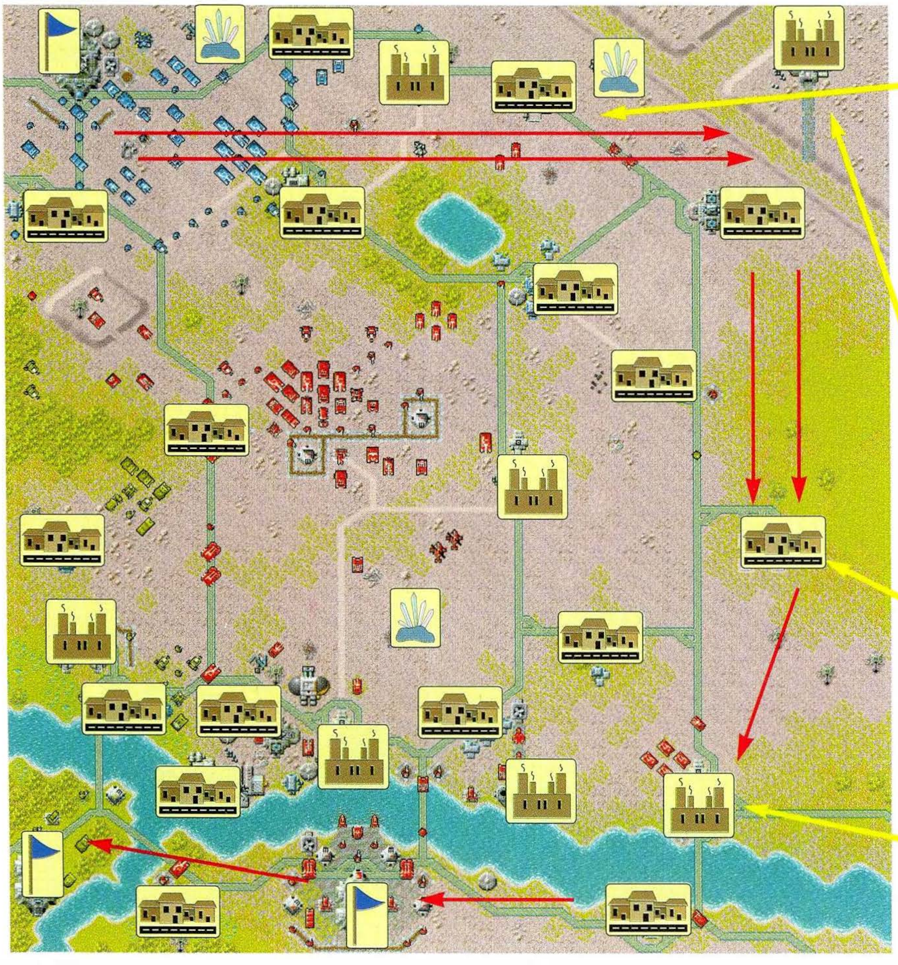
Diese Mission ist besonders trickreich, denn deine Feinde sind in der Überzahl. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß du es schaffen wirst, die gesamte rote Armee im Süden auszuschalten - konzentriere dich mehr darauf, den Hafen so schnell wie möglich einzunehmen! Deine erste Tat ist, einen Dämon in das Geheimversteck im Westen zu bringen, wo du 2 Tanks und 2 Buggies finden wirst. Vielleicht möchtest du das Planum an die Küste bringen und auch mit dem Bau einer Brücke, die zum Hafen führt, beginnen. Die Hydra auf dem Meer hat 2 Super-Viren an Bord, die sich bis zum Meer im Norden ausbreiten könnten. Erstelle ein Crux-Flugzeug und plaziere einen Dämon hinein. Fliege zur Schiffswerft und werfe den Dämon in das Gebäude.
Nachdem du die Schiffswerft sichergestellt hast, ist es an der Zeit, daß du dich in das Zentrum von Terdon begibst. Produziere in deiner Fabrik noch ein Crux-Transport-Flugzeug. Schicke den Transport-Flieger zu der Aufteilung zwischen dem Hafen und den blauen Truppen und plaziere einen Ranger in die Maschine und so viele bewaffnete Truppen wie möglich. Fliege diesen Flieger rüber zum Hafen. Der Ranger wird genug Benzin im Tank haben, um zum Zentrum von Terdon zu fahren, ohne angehalten zu werden. Deine Mission ist beendet.

BATTLE ISLE 2

Mission 7

PASSWORT: OLARIBU

Diese Mission verteilt sich über ein gigantisches Spielgebiet, auf dem deine Truppen den kombinierten Mächten der grünen und roten Armeen gegenübergestellt werden. Deine Mission hier ist, die Hauptquartiere beider Armeen einzunehmen. Sei gewarnt - für diese Mission brauchst du bestimmt einen ganzen Tag!



Diese Stadt besitzt eine bewegliche Festung - einen gigantischen Tank, der praktisch uneinnehmbar ist und eine enorme Feuerpower hat. Stelle diesen Posten sicher, bevor ihn die Feinde einnehmen.

Diese Fabrik ist nicht besetzt. In ihr befindet sich ein Kampfhubschrauber, und sie hat die Kapazität, noch viele davon zu produzieren.

Deine Truppen sollten diesen östlichen Teil stürmen und diese verlassenen Städte und Ortschaften als Posten benutzen.

Erlange Kontrolle über diese Fabrik und das Lager im Süden und benutze sie als Ausgangspunkt zur Südküste.

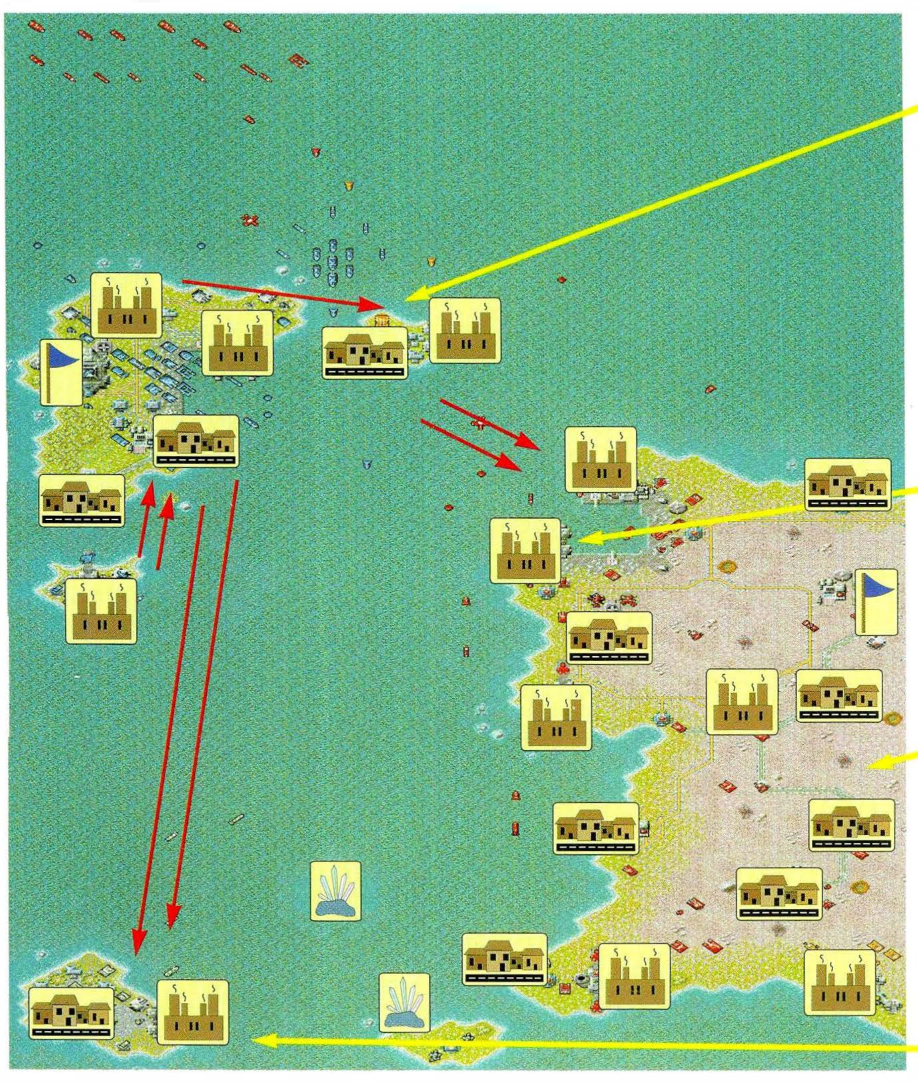
Die Mission ist ein langer Zermürbungskrieg, der erfordert, daß deine Truppen einen weiten Weg zurücklegen müssen, um voranzukommen. Das beste, was du am Anfang tun kannst, ist, einfach auf der Stelle zu bleiben. Verfrachte deine Rangers und Dämonen zu beliebigen freien Gebäuden im Norden und warte auf den Feind. Die feindlichen Armeen schicken auch eine Menge Rangers und Dämonen aus, um zu versuchen, deine Posten einzunehmen. Warte einfach, bis sie in ein Gebäude hereinkommen, gewinne die Kontrolle mit einem deiner Fahrzeuge, und du kannst alles, was das Gebäude betreten hat, gefangennehmen.
Ich brauche dir wohl nicht extra zu sagen, daß du die Kristalle einsammeln solltest - sie sind lebensnotwendig, um deine Produktion in den Fabriken aufrechtzuerhalten. Produziere so viele Fahrzeuge wie möglich, und wenn nicht mehr viele feindliche Rangers und Dämonen vorhanden sind, kannst du dich auf in Richtung Osten und Süden machen und alle unbesetzten Gebäude auf deinem Weg in Beschlag nehmen. Bewege so viele deiner Armeen wie möglich und plaziere die Ranger in die Schlangen hinein. Fasse Fuß im Südosten, und du bist bereit, die feindlichen Hauptquartiere anzugreifen. Merke dir, daß die Hubschrauber im präventiven Kampf sehr nützlich sind - schalte so viele feindliche Bodentruppen wie möglich aus, bevor deine eigenen eintreffen, und dein Problem wäre gelöst.

BATTLE ISLE 2

Mission 8

PASSWORT: FITORGE

Diese Mission beinhaltet das Thema Marine. Du mußt gegen eine enorme Flotte von roten Schiffen und die kleinere Flotte der grünen Armeen kämpfen in deinem Bemühen, Pem-Pot und Texel einzunehmen. Paradoxerweise ist die Luftangriffspower der Schlüssel zum Erfolg.



Gehe sofort ans Ziel, um diese kleine Insel so schnell wie möglich zu beschlagnahmen - feuere mit all deinen Schiffen aus weiter Entfernung auf die gebieterische Minifestung. Werde auf der Insel alle Dämonen und Trolle los, und du kannst die Stadt mit einem Dämon einnehmen, ohne hierfür bestraft zu werden.

Dies ist die Schiffswerft von Pen-Pot. Fliege mit einem Crux-Flugzeug in deren Nähe und werfe einen Dämon ab, um die Kontrolle über den Hafen zu bekommen.

Die roten und orangen Armeen kämpfen um die Kontrolle dieser Halbinsel. Die Roten werden gewinnen, aber sie sind vom Kampf sehr geschwächt.

Dies ist der Hafen von Texol, der zweite Hafen, den du unter Kontrolle bringen mußt, aber erst, nachdem du die Schiffswerft von Chronos erobert hast.

Aktiviere zuerst alle Fabriken und produziere neue Einheiten. Du hast etwas Zeit, während die rote Marine im Norden ihren Kurs auf deine Inseln ansteuert - benutze diese Zeit und nehme die orangen Posten unter Beschlag. Produziere von der Startbahn im Süden Crux-Flugzeuge und bringe sie zu deiner Hauptinsel, wo du Tanks, Dämonen und Rangers plazieren solltest. Sende ein Flugzeug zum Süden der Textol-Insel aus, welches von einer kleinen Flotte von Kampfschiffen und deinem Kampfhubschrauber bewacht wird. Werfe einen Dämon oder Ranger auf die Docks von Textol.

Zu dieser Zeit wird die rote Armee dir an den Kragen wollen. Deine Strategie sollte hier folgendermaßen aussehen: du mußt ein Crux-Flugzeug auf die Hauptinsel schmuggeln und versuchen, die Docks von Pen-Pot einzunehmen, ohne angeschossen zu werden. Versuche nicht, deine Posten zu verteidigen - beschütze einfach mit all deinen Mächten, die du zur Verfügung hast, das Flugzeug.

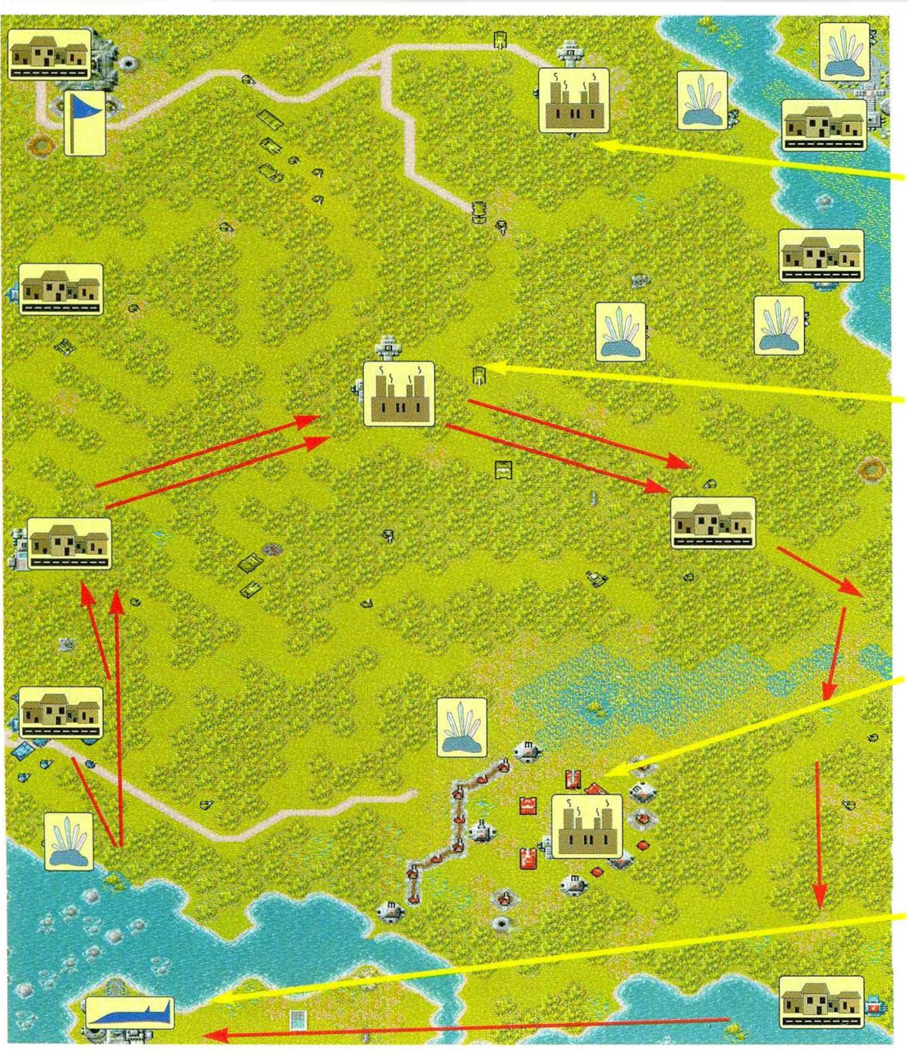
Achte auf diesem Level auf die Zenith-Schiffe - sie haben eine enorme Reichweite! Benutze sie zu deinem Vorteil, indem du alle möglichen Gefahren aus dem Weg räumst, bevor dein Crux ihnen begegnet, und du wirst erfolgreich sein.

BATTLE ISLE 2

Mission 9

PASSWORT: DAFATWA

Deine Aufgabe in dieser Kampagne ist es, den Flughafen von Klonaris zu lokalisieren und die Transport-Hubschrauber zur Flucht aus dem Land zu benutzen. Du hast nur eine mitleiderregende Anzahl von Truppen zur Verfügung, weshalb du das Vorhaben nur mit einer sehr vorsichtigen Strategie schaffen kannst.



Diese Fabrik bereitet dir die meisten Probleme. Du wirst es nie schaffen, sie einzunehmen - vermeide deshalb dieses nördliche Territorium.

Diese Fabrik ist dein zentraler Vorposten, von dem aus du alle feindlichen Mächte zurückstoßen kannst. Du wirst von vielen Rangers angegriffen - versuche, die Kontrolle zu bekommen, indem du das Gebäude mit schweren Feuerpower-einheiten umgibst.

Dieses rote Lager läßt dich nicht so einfach entkommen. Wenn du die Fabrik in seinem Zentrum einnimmst, kannst du die Kontrolle über die ganze südliche Region erlangen.

Du mußt diesen Flughafen erreichen. Es wäre einfach, ein Vader-Fahrzeug mit einem Dämonen zum Gebäude zu senden, um es zu beschlagnahmen, aber die Blöcke im Wasser und die Büsche an Land verhindern, daß der Vader es erreichen kann.

Folge den Pfeilen auf der Karte, sammle den Kristall im Süden ein und zerstöre den grünen Dämon. Schicke einen Dämon in das westliche Lager und sende alle Fahrzeuge, die du dort drinnen finden kannst, hinaus. Aufgrund des Busches an Land können viele von deinen Fahrzeugen nicht die Abkürzung zu den Gebäuden nehmen, sondern müssen den kurvenreichen grünen Weg nehmen.

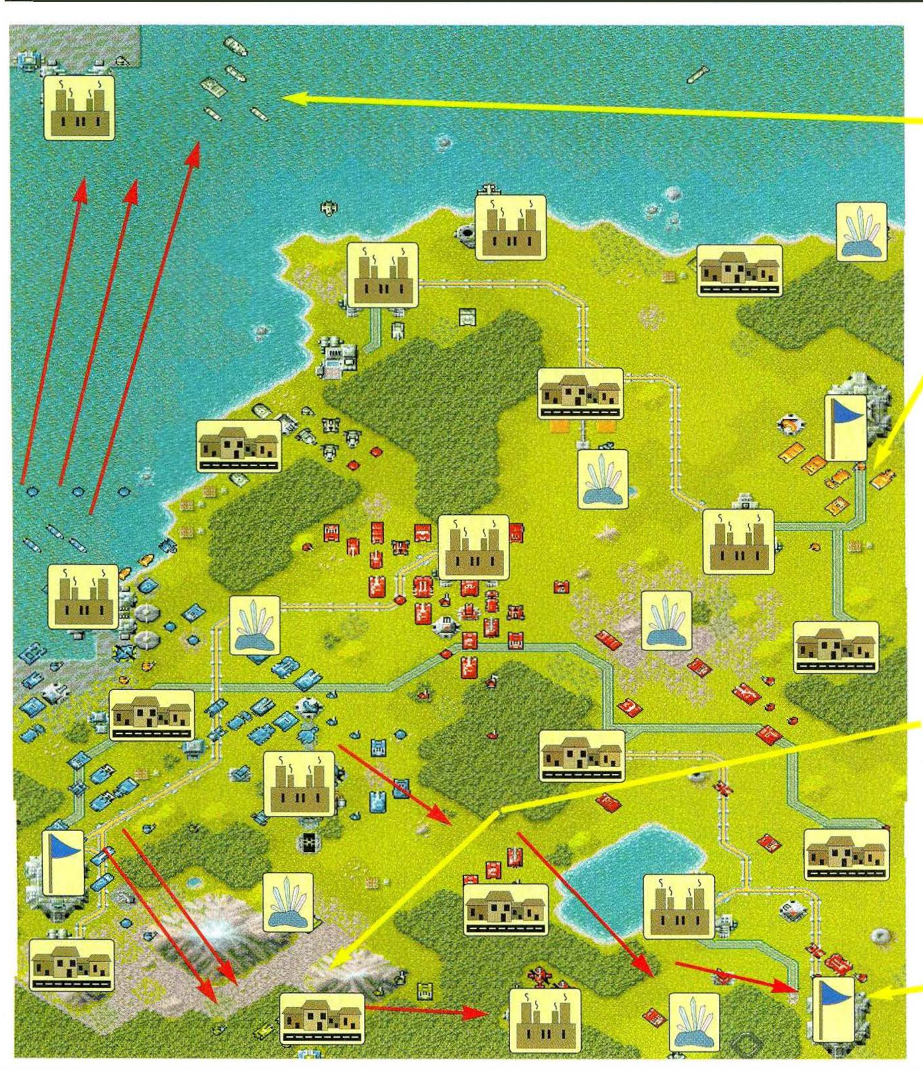
Mach dich zum Trainingscamp im Norden auf und bringe dort einen Vorposten an. Hüte dich vor den Rangers und Dämonen, die zum Angriff aufmarschieren - sie warten darauf, deine Gebäude einzunehmen, sobald sie eine Chance bekommen. Laß keins deiner Fahrzeuge unnötigerweise in den Gebäuden zurück. Versichere dich, daß alle deine Mächte aufgeladen sind, wenn sie das Camp verlassen und sich an der Fabrik zu schaffen machen. Es wird nicht schwer sein, Kontrolle zu erlangen - aber die Kontrolle aufrechtzuerhalten, ist trickreich! Umzingele mit deinem Sting-Tank und Buggy und allen anderen Fahrzeugen, die du auf deinem Weg einsammelst, das Gebäude, um einer Einnahme vorzubeugen. Produziere so viele Vader wie möglich und stürme nach Süden. Nachdem du das Lager im Süden unter Kontrolle hast, mußt du einen Dämon in einem Vader plazieren und ihn dann zum Flughafen schicken. Plaziere den Dämon im Gebäude und mach dich davon!

BATTLE ISLE 2

Mission 10

PASSWORT **WABIKDO**

Die Titan-Net-Mächte sind in der Tat bezwungen worden. Du befindest dich direkt vor ihrer Tür des Hauptquartiers - du mußt nur noch die Kontrolle erlangen. Unglücklicherweise haben sie jedoch alle ihre Alliierten für einen großen Krieg zusammengetrieben. Laß die Schlacht kommen!



Diese kleine Marineeinheit fährt Richtung Süden. Fange sie ab, bevor sie die Chance erhält, deine Landmächte an der Küste entlang zu unterbrechen.

Diese orangen Truppen führen gegen jeden, der ihnen zu nahe kommt, Krieg. Manchmal unterbrechen sie die übriggebliebenen feindlichen Pläne, indem sie Fabriken beschlagnahmen und deren Truppen angreifen.

Dieses Lager ist die Basis einer kleinen Gruppe von grünen Truppen. Stürme es und entferne alle von ihnen, um einen nützlichen Standort im Wald zu ergattern.

Die Hauptquartiere der Feinde! Werfe einen Ranger hinein, und du kommst in die nächste Runde!

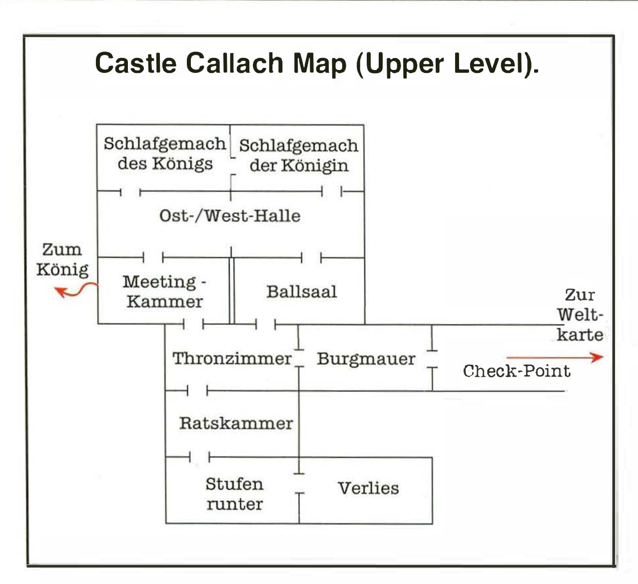
Stürme das Hauptquartier der Titans, indem du den Pfeilen auf der Karte folgst. Zumindest wirst du auf dieser Kampagne mit einer ausreichend großen Armee ausgerüstet - auch wenn der Feind wieder mit einer schrecklichen Überzahl aufwartet. Zuerst mußt du die orangen Truppen, die in dein Camp eingedrungen sind, ausschalten, um Ärger zu vermeiden. Achte auf den Archimedes-Raketen-Werfer im Süden deiner Truppen - er hat eine enorme Reichweite. Schicke deine Marineflotte in den Norden und fange an, neue Einheiten in den Fabriken bei den Docks und an Land herzustellen. Wenn deine Truppen fertiggestellt sind, starte eine Massenbewegung in den Osten zum Herz des feindlichen Camps.

Du mußt einen Ranger in einen der Transport-Hubschrauber plazieren und ihn so weit wie möglich absichern. Das feindliche Flugzeug wird dich umschwärmen - plaziere so viele von deinen Fahrzeugen wie möglich zwischen dem feindlichen Flugzeug und deinem Hubschrauber und versuche, nicht in die Zange genommen zu werden. Laß ein paar deiner Tanks bei der Fabrik zurück, um die Invasion der nördlichen Feindmächte zu verlangsamen, und du gewinnst etwas Zeit, um deinen Hubschrauber einfacher in die Umgebung des feindlichen Hauptquartiers zu steuern. Wenn es in Reichweite kommt, werfe den Ranger ab und schicke ihn in das Gebäude hinein. Glory!

DRAGONSPHERE

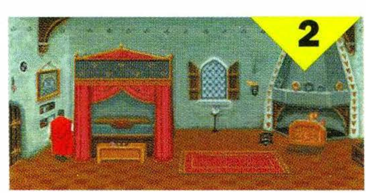
MicroProses abenteuerliche Herausforderung im alten englischen Stil wurde von LucasArts + anderen für Komödien und Geschichten erstellt. Rette mit unserer Lösung die Welt und befreie das Mädchen.

Burg Callahach

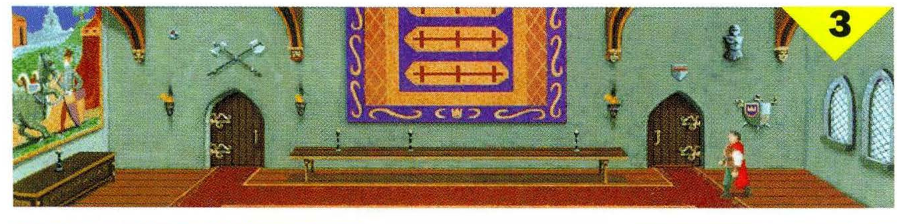




1. Nachdem du kurz mit der Königin gesprochen hast (sei freundlich), ist es Zeit für dich, aufzustehen und anzufangen, dich wie ein Held aufzuführen. Das einzige, was du in diesem Raum untersuchen mußt, ist das Buch auf dem Nachttisch. Es ist ein Liebesgedichtsbuch. Lese es - es ist sehr wichtig, daß du dich später daran erinnerst! Wandere nach Osten in das Schlafgemach der Königin hinein.



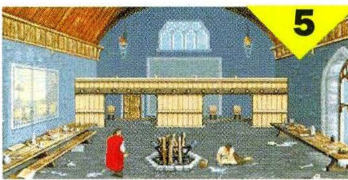
2. Im königlichen Schlafgemach kannst du Punkte sammeln, wenn du die Tagebücher der Königin liest. Eines davon ist 20 Jahre alt und erzählt von den Sorgen der Königin, die sich aufgrund eines Hexenfluches um deine Sicherheit Sorgen macht.



3. Der lange Flur teilt die beiden Schlafgemächer von der Meeting-Kammer auf der linken Seite und dem Ballsaal auf der rechten Seite ab. Gehe zur Meeting-Kammer.

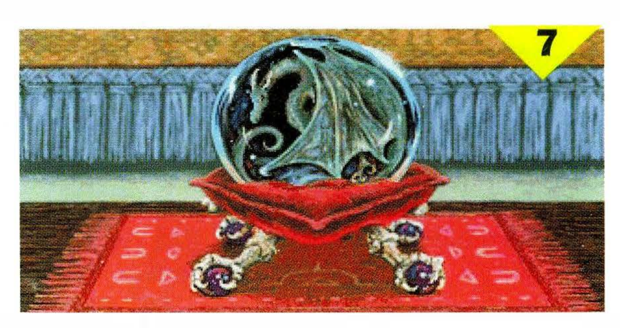


4. Schaue in der Meeting-Kammer auf das Bücherregal und danach auf die Bücher in der Mitte des Regals. Ziehe nun die Bücher und den Wandteppich auf der rechten Seite von der Wand, damit ein geheimer Durchgang freigelegt wird. Dieser ist jedoch versiegelt und kann von dieser Seite nicht geöffnet werden. Gehe nun zum Ballsaal.



5. Im Ballsaal befinden sich noch die Reste einer Fete, die in der Nacht zuvor stattgefunden hat. Eine Kammerfrau reinigt gerade den Boden. Sammle den Pokal auf dem linken Tisch und den Knochen, der auf dem Boden auf der rechten Seite liegt, ein. Spreche mit der Kammerfrau mindestens 5-mal, und sie wird sich an deiner Aufmerksamkeit für sie sehr erfreuen. Gehe nun zum Thronzimmer.



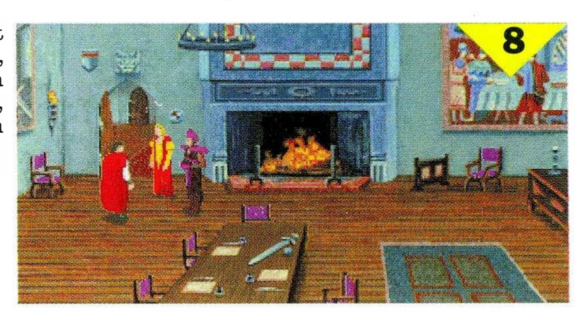


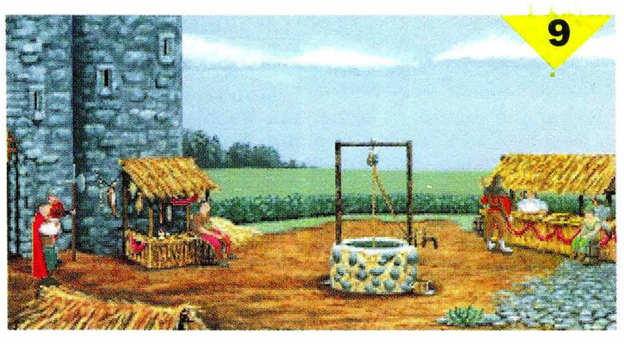
6,7. Auf dem Kaminsims findest du eine Reproduktion von Dragonsphere, die durch Magie produziert wird. Betrachte sie aus der Nähe. Dein Bruder, MacMorn, wird in den Raum kommen. Er ist ein schleimiger Schuft, dem du absolut keinen Respekt entgegenbringen mußt. Du bekommst dafür noch mehr Punkte. Wenn er den Raum verläßt, gehst du zur Ratskammer.

DRAGONSPHERE

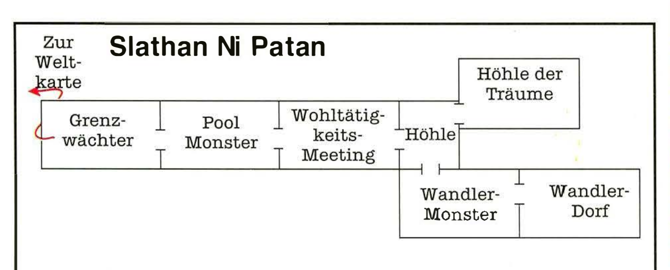
Burg Callahach - Slathan Ni Patan

8. Deine Mutter und deine Frau warten hier auf dich, um mit dir zu reden. Nachdem sie die Unterredung beendet haben, lassen sie dir ein Schwert und einen Panzerstein auf dem Tisch zurück. Auf dem Tisch siehst du ein Bündel Papiere, welches von einigen tagenden Adelsherren zurückgelassen wurde. Lese sie und gehe zur Wegstation.





9. An der Wegstation mußt du mit dem Formenwandler im ersten Stand auf der linken Seite reden. Frage ihn nach der Höhle der Träume. Sei freundlich zu ihm und versprich ihm, seine Länder so bald wie möglich zu besuchen. Gehe zum Marktstand auf der rechten Seite und spreche mit dem Kaufmann. Frage ihn nach einigen Früchten, und er wird dir eine Melone und etwas Wasser geben. Spreche den Soptus an, der Tilsumet heißt. Er wird dir erzählen, daß Wahrsagereien wichtige Informationen über dein Schicksal aufgedeckt haben. Versprich ihm, daß du sofort nach Beendigung deiner Mission sein Land besuchen wirst, und er wird dir einen alten Spruch, welchen sie haben, sagen: 'Wenn du dich nicht vorbereitest, kommst du zu spät'. Dieser rätselhafter Satz ist ein Hinweis, der besagt, daß du ihre Länder besuchen mußt, um deine Mission zu beenden. Sprich nochmal kurz mit dem Kaufmann und mit der Fee, bevor du nach Osten der Weltkarte weiterwanderst.





10. Die Weltkarte zeigt alle fernen Länder, die du vielleicht besuchen wirst. Es gibt jedoch keine vorgeschriebene Reihenfolge, die du beachten mußt. Diese Lösung beschreibt die präziseste Strecke, um deine Aufgabe zu erfüllen. Zuerst mußt du Slathan Ni Patan besuchen, das Land der Formenwandler.



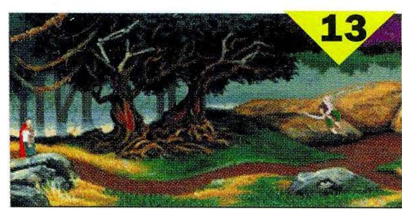
11. Bevor du Zugang ins Land der Formenwandler bekommst, wirst du mit einer Anzahl von Wächtern konfrontiert. Bestehe darauf, daß sie dich durchlassen, und biete ihnen etwas an, damit sie ihre Meinung ändern. Gib ihnen einen Gegenstand und sage ihnen, daß du ihn auf dem Rückweg durch die Tore zurückverlangst. Wenn du von einem Formenwandler getötet wurdest und er deine Form angenommen hat, wird er nicht wissen, daß du einen Gegenstand zurückgelassen hast. Wenn er durch die Tore geht, wird er ihn daher auch nicht zurückverlangen. Wenn dies passiert, werden die Wächter den Betrüger sofort töten. Die Wächter lassen dich nun vorbei, und du kannst den Weg entlanggehen.



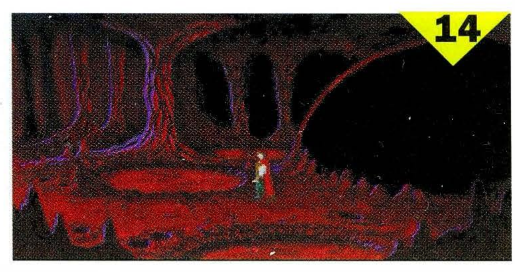
12. Du wirst an einem großen Wasserteich vorbeikommen, in dem ein gigantisches Monster mit großen Fangarmen lebt. Werfe den Panzerstein in den Teich und eine Sphäre wird das Monster Unterwasser einfangen. Nimm die Fangarme, die am Wasserrand liegen, mit und gehe weiter.

DRAGONSPHERE

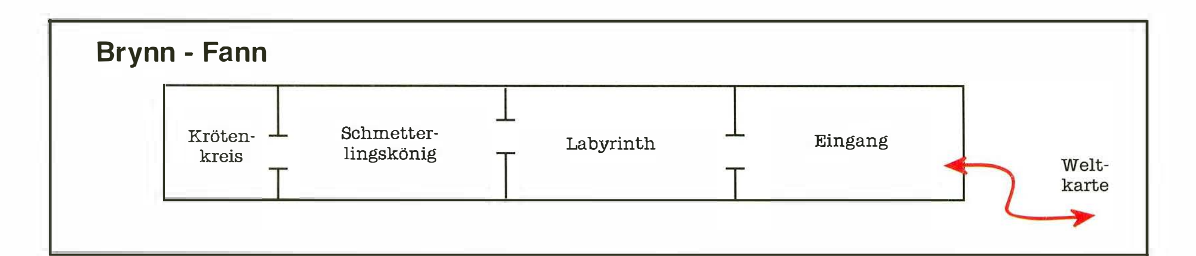
Slathan Ni Patan - Brynn Fann

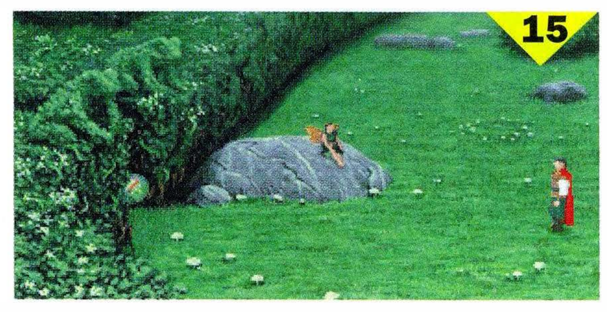


13. Du triffst auf einen weisen alten Mann, der auf der Mauer sitzt. Spreche mit ihm, bis er dir den Polystein gibt. Gehe in die Höhle der Träume.

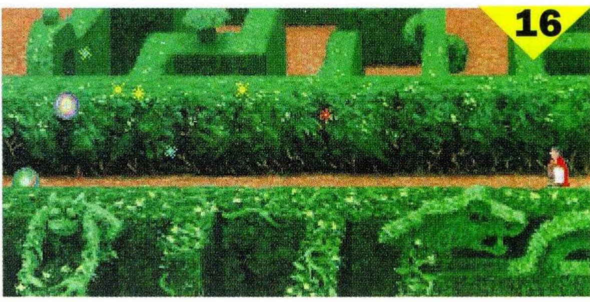


14. In der Höhle befindet sich eine fremdartige Bilderserie, und du bekommst eine Puppe, bevor du die Höhle verläßt und zu dem alten Mann zurückgehst. Spreche nochmal mit dem Mann und gehe nicht nach Osten. Du würdest in das grüne Monster hineinlaufen, welches nur Formenwandler durchläßt. Gehe zum Wachtposten zurück und erfrage dir deinen Gegenstand zurück. Gehe zum Hauptkartenscreen und wähle, nach Brynn-Fann zu gehen - das Land der Feen.





15. Die erste Begegnung, die du mit den Feen machst, ist mit einer sarkastischen Koboldin, die den Eingang des Labyrinths bewacht. Spreche mit ihr und gebe nur besänftigende Antworten auf ihre höhnischen Bemerkungen. Sie wird dadurch frustriert werden und dich durch den Eingang des Labyrinths lassen.



16. Wenn du in diesem Teil nur links entlangläufst, wirst du sterben. Du mußt den Kobold Ralph finden. Rede mit ihm und frage ihn, ob es sicher ist, vorbeizugehen. Es hat keine Bedeutung, was er dir sagt, du kommst nun jedenfalls sicher auf die andere Seite.



Du stehst nun Angesicht zu Angesicht dem Schmetterlingskönig gegenüber, der auf dem gigantischen Pilz sitzt. Er wird dich ausfragen, um herauszufinden, wie dir seine Schmetterlingslogik gefällt. Die Fragen und Antworten sind folgende:

1. Was magst du wohl sein? - Irgendein Mensch
2. Was heißt Callash? - Ich weiß nicht
3. Wenn Sohan für Frau steht, wofür steht dann Trasohan? - Ärger
4. Wie heißt du? - Callash
5. Was würde passieren, wenn du diesen Krötenkot ißt? - Ich würde es nicht mögen

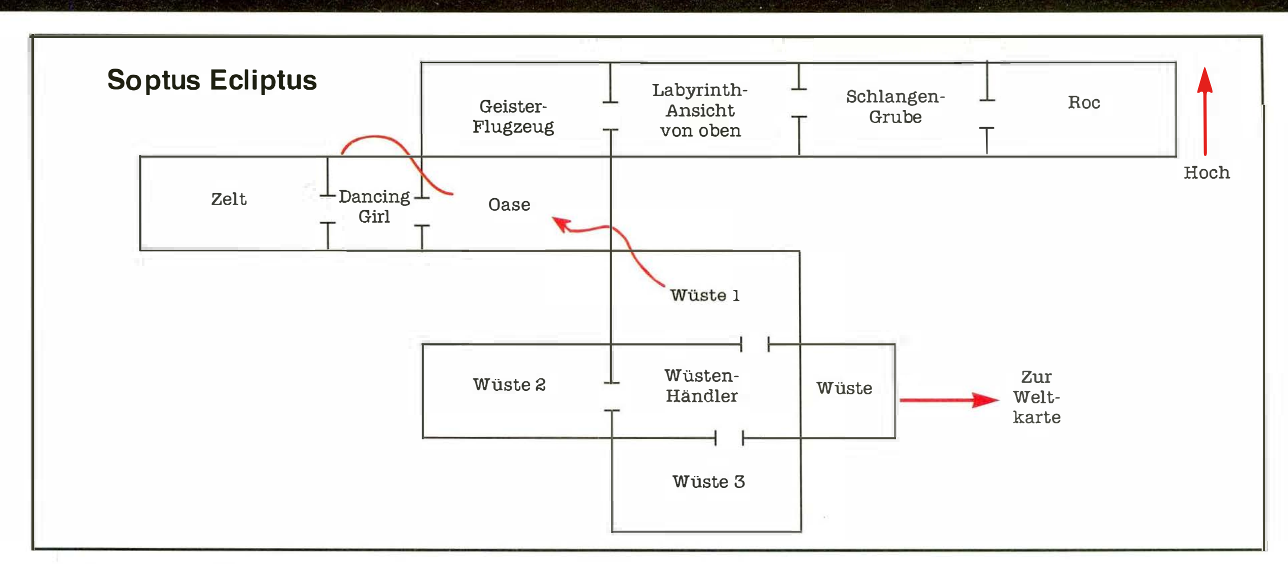
Der König gibt dir nun einen Stein der Macht. Er fragt dich noch mehr Fragen. Du kannst dir eine Anwort ausdenken, solange sie NICHT wie folgend lautet:

1. Sie sind eine feindliche Rasse
2. Feen
3. Wir sind voreingenommen

Wenn du diese Fragen beantwortest, gibt dir der König eine Figurine. Zum Schluß mußt du noch die Kristallblume auf der linken Seite finden und sie mitnehmen. Gehe zur Weltkarte zurück und in die Wüste von Soptus Ecliptus.

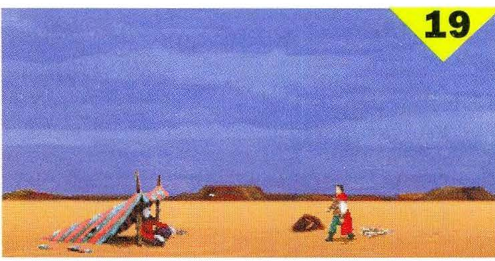
DRAGONSPHERE

Soptus Ecliptus





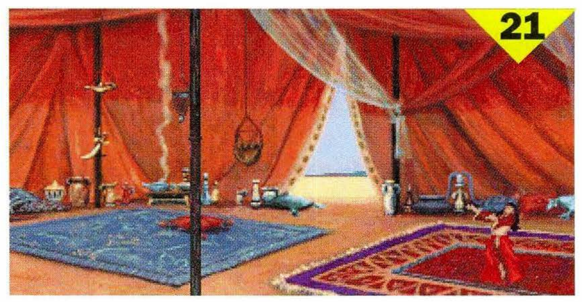
18. Wandere in östliche Richtung, bis du den einsamen Händler draußen in der Mitte der Wüste triffst.



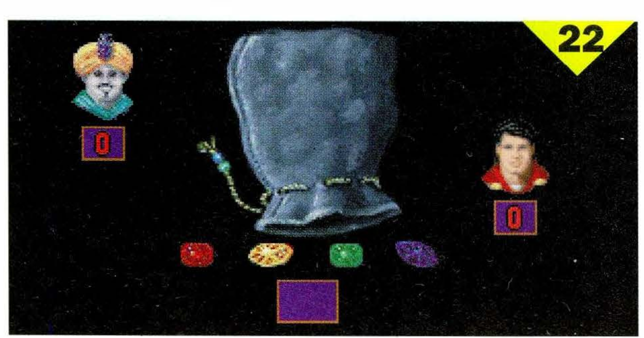
19. Spreche mit dem Händler. Antworte auf seine 1. Frage mit 'Nein' und auf die 2. Frage mit 'Ja'. Er gibt dir eine Beschreibung des Weges zur Oase. SHAB ist Norden, FALLA ist Süden, ECLIPTUS ist Westen und POPO heißt 'und'. Folge seinen Anweisungen von seinem Zelt aus, und du wirst die Oase erreichen, wo eine Reihe von Wahrsagern sitzt. Und noch was - wenn du noch keinen Knochen besitzt - nimm einfach einen von dem Stapel des Händlers.



20. Spreche bei der Oase mit dem Wahrsager und heb den gelben Powerstein auf. Spreche mit dem Wächter auf der linken Seite, und er wird dir erlauben, das Zelt zu betreten.



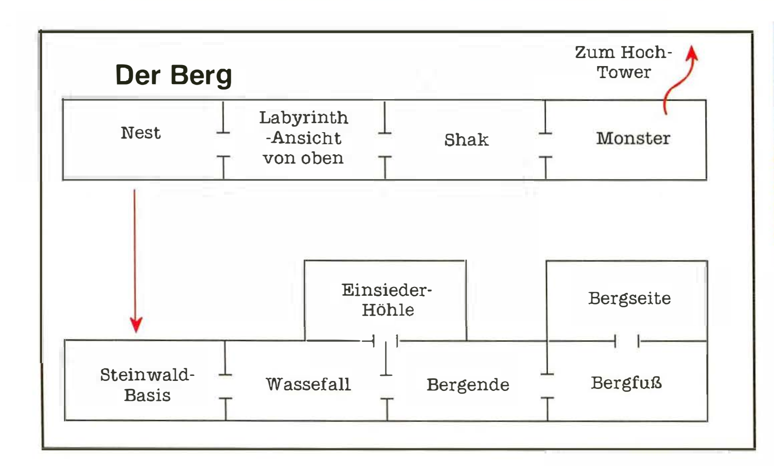
21. Spreche im Zelt mit dem Gentleman, der dort sitzt, und lobe ihn sehr. Du wirst mit einem Bauchtanz belohnt. Danach wird der Mann dich fragen, ob du ein Spiel spielen möchtest. Sag 'Ja'.



22. Das Spiel ist sehr einfach, und du kannst nicht verlieren! Alles, was du tun mußt, ist, auf die Farbe zu zeigen, von der du denkst, daß sie aus der Tasche gezogen wird. Es gibt 4 Farben zur Auswahl und 12 Edelsteine von jeder Farbe in der Tasche. Für das richtige Voraussagen der Farbe der Edelsteine erhältst du Punkte. Der erste, der 16 Punkte zusammen hat, gewinnt. Für jedes Spiel, das du gewinnst, wird dir der Mann einen Preis geben, der für deine Mission überlebenswichtig ist. Spiele, bis du 3-mal gewinnst. Du bekommst ein klebriges türkisches Dessert mit Honig und Datteln, einen Rubinring und eine goldene Statue. Gehe aus dem Zelt hinaus und spreche mit den Wahrsagern, die dir sagen werden, daß du einen magischen Knochen brauchst, um zum Geisterflugzeug zu kommen. Gehe zurück zur Weltkarte und zum Hochtower.

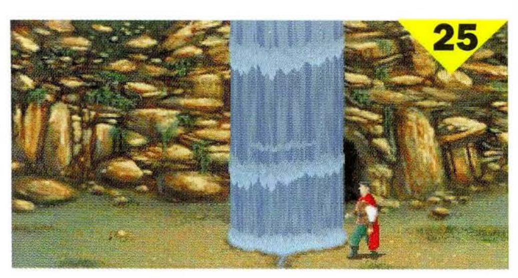
DRAGONSPHERE

Der Berg





23, 24. Du kommst automatisch durch den Schleier, der den Berg umgibt, und du erreichst den Fuß des Berges. Llanie de Summers wird erscheinen und dir Hilfe anbieten. Lehne ihr freundliches Angebot ab und akzeptiere das Geschenk eines Amuletts, welches sie dir gibt. Sei freundlich, aber bestimmt, und sie wird dir beim Abschied einen Kuß geben. Wandere nach links.

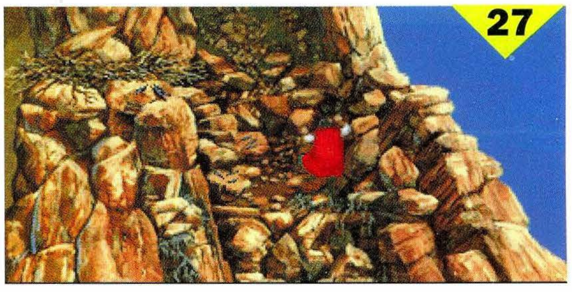


25. Unter dem Wasserfall siehst du eine Höhle; bevor du dort hineingehst, sammle den goldenen Klumpen links vom Wasser ein.

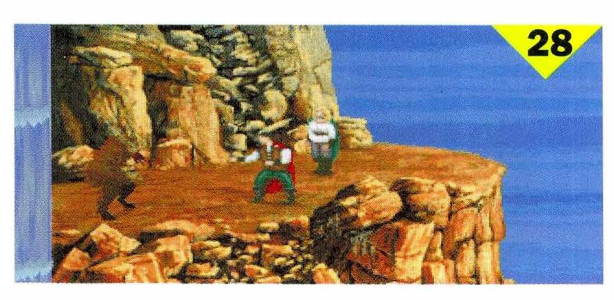




26. Spreche in der Höhle mit dem Einsiedler. Er wird dir sagen, daß du ohne die Powersteine in deinem Besitz zurückgehen und sie erst einsammeln mußt, bevor du ihm gegenübertreten kannst. Gehe zum Fuße des Berges zurück und klettere die Felsen hoch.



27. Auf halbem Weg des Berges wirst du ein Vogelnest in den Felsen entdecken. Sammle die Federn, die herumliegen, ein und klettere weiter den Berg hoch, bis du auf einen Weg stößt.



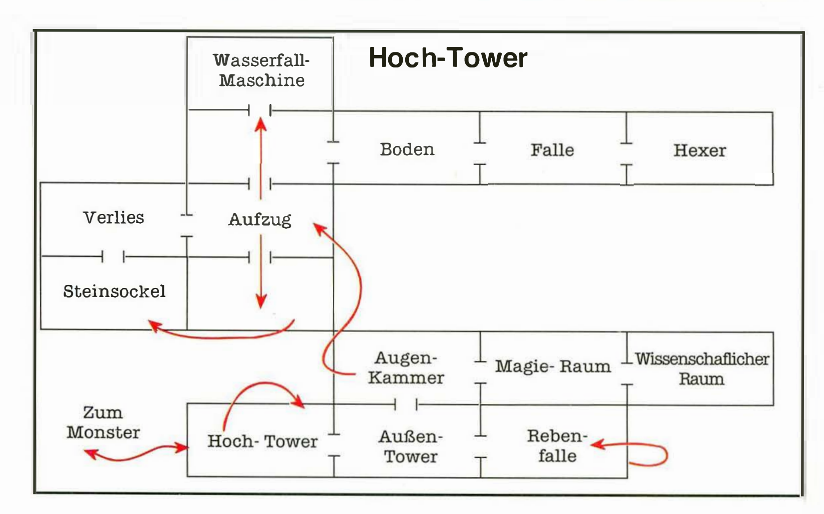
28. Wenn du die Spitze erreichst, triffst du Llanie wieder. Ein Monster erscheint auch noch. Nimm dein Schwert und versuche, das Monster anzugreifen. Du wirst aus dem Weg geworfen werden, und Llanie wird sich an dem Monster vergreifen und es über das Kliff stoßen. Wandere nach links.



29. Dein Weg wird von einem gigantischen Vogel, der sich Shak nennt, blockiert. Spreche für eine Weile mit ihm, und er wird dir sagen, daß er dich nicht vorbeiläßt, bis deine Aufgabe vervollständigt ist. Nimm etwas Schlamm von dem dunklen Fleck am Wasserfall und klettere in die Bergspitze, um den Hochtower zu erreichen.

DRAGONSPHERE

Hoch-Tower

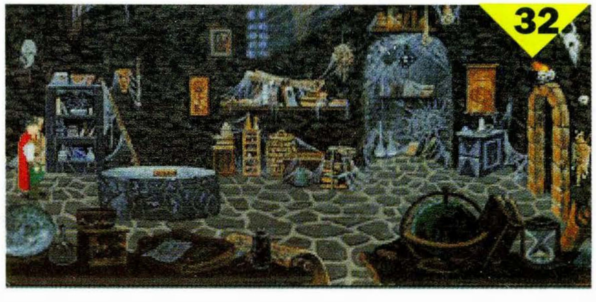




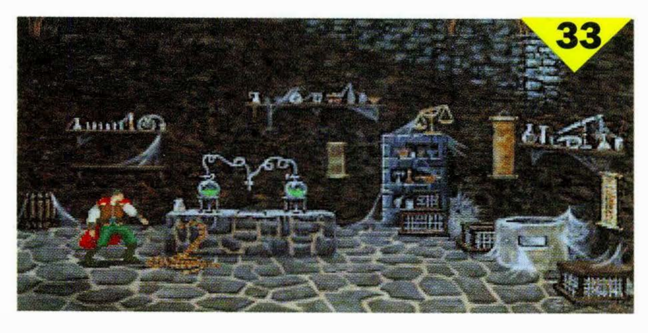
30. Gehe durch den Eingang des Hochtowers. Die Reben werden dich einkreisen und dich an die Wand drücken. Sie werden dir mehrere Fragen stellen, bevor du gehen darfst. Antworte auf die 1. Frage mit 'rot', auf die 2. Frage mit 'Bein' und auf die 3. Frage mit 'Rindereintopf'. Du kannst nun durch die Türe gehen.



31. Der erste Raum des Towers enthält ein gigantisches Auge, welches dich nicht in die anderen Räume reinläßt. Werfe den Schlamm auf es, und du kannst gehen, wohin du willst. Gehe nach rechts in den Magieraum.



32. Nimm in diesem Raum die Musik-Box und den Vortexstein mit, der auf dem Kabinett auf der rechten Seite liegt. Wandere nach rechts in das nächste Zimmer.



33. Benutze in diesem Raum den Vortexstein, um dem Seil die Zauberkraft zu entziehen. Nimm das Seil und die Flasche, die auf dem Tisch steht. Plaziere die Flasche auf der Metallplatte in der Mitte des Tisches und drehe an der Scheibe über der anderen Flasche. Die Flasche füllt sich mit Säure. Nimm sie und gehe zum Käfig in der Ecke des Raumes. Öffne ihn und nimm die tote Ratte raus. Lege sie in den Gefrierschrank und nimm den Inhalt des Schrankes aus dem kleinen Fenster auf der Seite. Die Ratte wird komplett eingefroren. Gehe zurück in den Raum mit den Augen und wandere nach links.



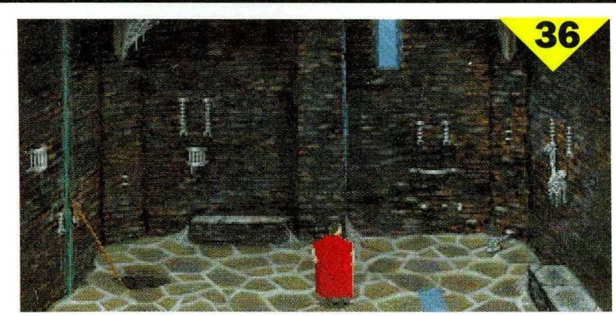
34. Du erreichst den Aufzugsraum. Die Knöpfe an der Wand kontrollieren einen Lift, der dich in die oberen Level oder runter in den Keller bringt. Nimm den Aufzug nach oben.



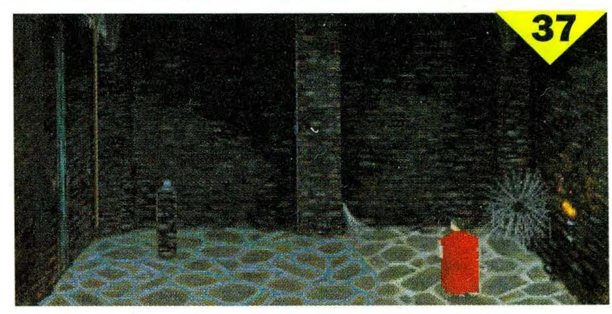
35. Lege die gefrorene Ratte an den Eingang auf der rechten Seite, um das Metall zu kühlen. Lege die Fangarme auf den Boden und der Teleport verschwindet vom Eingang. Gehe nun zurück nach unten und benutze den Lift und gehe zurück zum Aufzugsraum unten.

DRAGONSPHERE

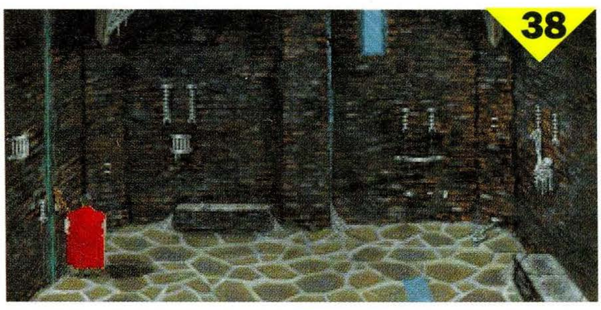
Hoch-Tower



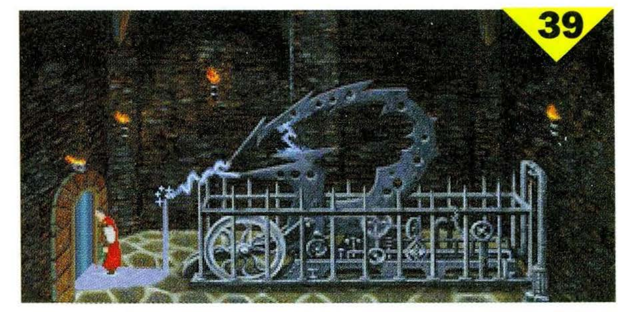
36. Nimm im Kerker die Fackel von der Wand und entleere den Inhalt der Säure auf den Boden. Binde das Seil an die Ketten in der Nähe des Lochs, das die Säure verursacht hat, und gehe zum Lift zurück und fahre zur untersten Etage.



37. Gehe in die Steinsockelkammer und laß die Fackel in diesem Raum zurück. Versuche nicht, auf diesem glühenden blauen Boden zu laufen - du würdest sofort getötet. Gehe zum Nebenraum des 1. Aufzugsraumes zurück.



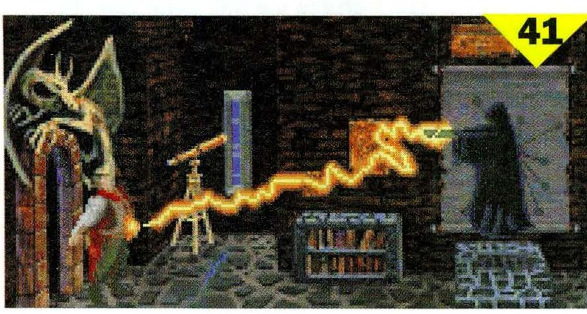
38. Gehe durch das Loch im Boden. Du kannst nun den Stein in der Kammer unten einsammeln, ohne geröstet zu werden. Gehe aufs obere Stockwerk zur Wasserfallmaschine zurück.



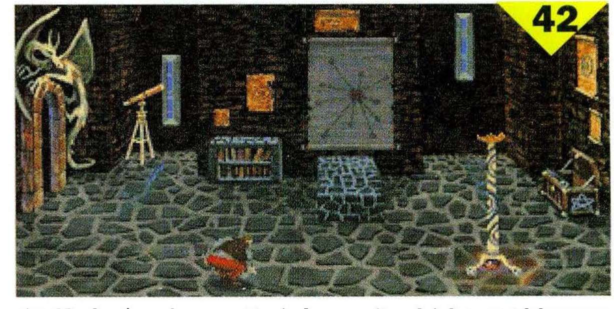
39. Lege die Teleporttür in das Fenster, und auf den Korridor wird genug Wasser fließen, um den Laufsteg abzukühlen.



40. Wandere über den Laufsteg und in den Raum am Ende, wo der Hexer wartet.



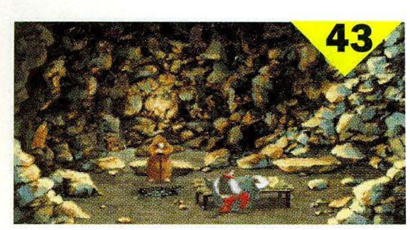
41. Spreche im Hexerraum mit dem Hexer. Er wird dich durch einen Spruch an die Wand kleben und wird beginnen, dir alle Powersteine abzunehmen. Es gibt jedoch eine Pause, in der du eine schnelle Aufgabe ausführen kannst - nutze die Gelegenheit! Benutze den Polystein, um den blauen Powerstein nachzuahmen. Der Hexer wird ihn dir abnehmen im Glauben, es wäre der echte! Es gibt noch eine Pause, in der du den richtigen blauen Powerstein auf den Kreis der Sphären werfen mußt. Der Hexer wird zerstört werden.



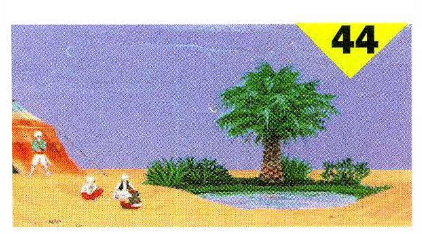
42. Nach einer kurzen Periode von Geschichtserzählungen nimmst du die schwarze Sphäre vom Boden und die Karte von der linken Seite der Wand. Sammle die Kristallkugel und den magischen Knochen von der Truhe ein und gehe. Deine Erscheinung hat sich verändert - du siehst nicht mehr wie der König aus. Du bist nun ein Formenwandler und mußt von nun ab um dein Leben fürchten... Gehe zum Berg unter dem Hochtower zurück.

DRAGONSPHERE

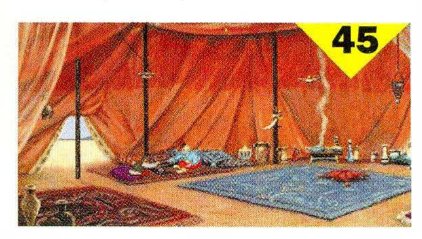
Hoch-Tower



43. Wandere zur Höhle des Einsiedlers und spreche mit ihm, um etwas über Heilungskräfte herauszufinden. Llanie liegt ausgestreckt im Raum, ernsthaft krank, nachdem sie das Monster besiegt hat. Du mußt sie retten...



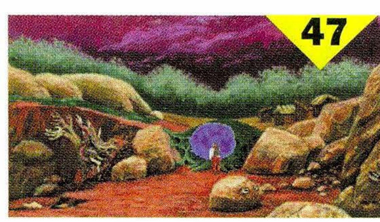
44. Gehe zurück zu Soptus Ecliptus und zur Oase. Spreche mit dem Wächter und überzeuge ihn, daß du der König bist. Er wird dich wieder reinlassen, um mit dem Kalifen zu reden.



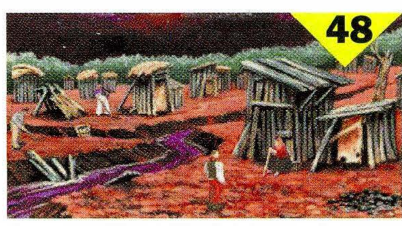
45. Gehe zum Kalifen hoch und sage ihm, daß du ein Freund des Königs seiest. Er wird dich fragen, ob du wieder das Edelsteinspiel spielen möchtest. Erkläre dich einverstanden. Spiele, bis du ein paarmal gewinnst. Du mußt die Flasche mit Fliegen und den Trank - roter Soptus Soporific genannt - gewinnen. Nachdem er dir den Trank als Preis überreicht hat, werdet ihr beide ein Getränk zu euch nehmen. Du wirst sehr betrunken und wirst sterben, wenn du die Puppe nicht zu deiner Heilung verwendest. Gehe aus der Wüste hinaus und zurück zu Slathan Ni Patan auf der Weltkarte.



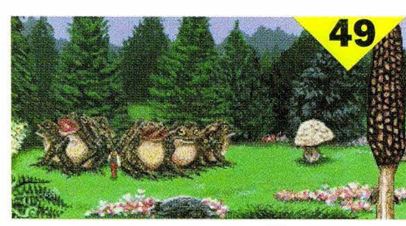
46. Wenn du zum Wachtposten kommst, wirst du so lange nicht an den Wächtern vorbeikommen, bis du ihnen etwas gibst. Biete ihnen den Soptus Soporific an. Sie werden nichts davon trinken, bis du den ersten Schluck nimmst - trink also! Die Wächter werden von dem Trank probieren - benutze die Puppe an dir selber, um dich vor dem Tod zu retten, und beobachte, wie die Wächter zu Boden fallen. Du kannst nun deinen Weg fortsetzen. Gehe wieder in die Höhle der Träume, um eine unterschiedliche Folge zu entdecken. Verlasse sie, nachdem du etwas zugeschaut hast, und gehe zum grünen Monster.



47. Das Monster läßt dich so lange nicht vorbei, bis du einige von deinen formenwandelnden Kräften vorgeführt hast. Benutze die Puppe, um das Monster zu heilen, und es wird dich durch und in das Dorf hineinlassen.



48. Im Dorf mußt du mit der Frau sprechen. Sie wird dir über deine Vergangenheit erzählen und dir deinen richtigen Namen verraten - 'Pid'. Sie wird dir deinen Wandlungsring zurückgeben, der dir ermöglicht, dich in eine Anzahl von anderen Wesen zu verwandeln. Wenn du das Gespräch beendet hast, gehst du zur Weltkarte zurück und zu Brynn-Fann.



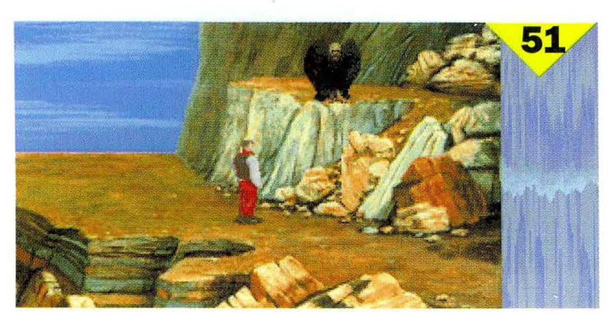
49. Mit den Fliegen bewaffnet, kannst du nun die Krone einsammeln, die von den Fröschen bewacht wird. Öffne die Flasche mit Fliegen, die in die Luft flüchten werden. Während die Frösche damit beschäftigt sind, die Fliegen zu schlucken, kannst du die Krone mitnehmen und zu der Weltkarte zurückkehren. Gehe zum Berg unter dem Hochtower und in die Einsiedler- Höhle hinein.



50. Erstelle in der Höhle einen neuen magischen Knochen, indem du den Knochen auf die Federn vom Nest legst. Sie werden einen neuen Gegenstand kreieren, der sich 'Teil-Knochen' nennt. Benutze nun den Vortexstein, um Zauber in den Knochen zu bekommen. Du hast nun einen neuen magischen Knochen hergestellt. Berühre damit Llanie und sprich mit ihr. Stelle ein Gedicht aus den Wörtern, die dir im unteren Fenster angeboten werden, zusammen: 'Du bist eine Rose - aber nein! Noch keine Rose so hell ist in irgendeinem Land gewachsen!' Heile nun Llanie mit der Puppe und wecke sie auf. Sie wird dir ein Pergament geben, auf dem ein Name geschrieben steht. Dieser Name wird das Biest in den Katakomben abwehren, in denen der König versteckt ist. Klettere den Berg zu der Stelle wieder hoch, an der der Shak deinen Weg blockiert hat.

DRAGONSPHERE

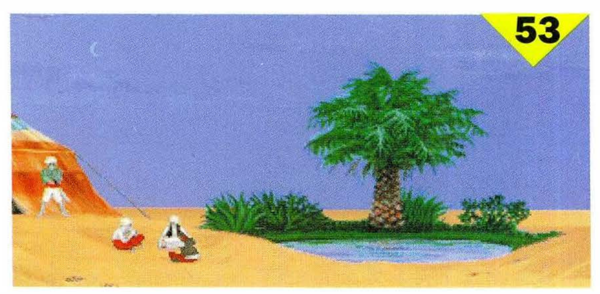
Hoch-Tower



51. Gehe an dem Shak vorbei und benutze das Schwert an der Figurine des Vogels. Du wirst eine Flöte kreieren. Blase hinein, damit ein Pfeifton entsteht. Wandere nun nach links.



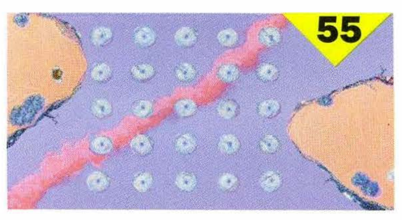
52. Die Säulen müssen in der richtigen Reihenfolge überquert werden, ansonsten wirst du nach unten in den Tod stürzen. Benutze die Karte vom Hexerraum, damit du den Weg über die Säulen findest. Wenn du die andere Seite erreichst, kannst du den Gürtel aus dem Nest holen. Mit diesem Gürtel kannst du leicht von gewaltigen Höhen aus durch die Luft schweben, ohne dich zu verletzen. Gehe zur Soptus-Ecliptus-Wüste zurück und wieder zur Oase.



53. Spreche mit den Wahrsagern und gib ihnen den magischen Knochen. Sie können dich nun zu dem Geisterflugzeug bringen.



54. Wandere nach Osten an dem Geisterflugzeug vorbei.



55. Du kommst zu einem Puzzle, das aus schwebenden Disks besteht. Diese müssen in einer bestimmten Reihenfolge überquert werden, damit du nicht in einen furchtbaren Tod stürzt. Um auf die andere Seite zu gelangen, mußt du dich nach der Karte aus dem Hexenraum richten. Lerne sie auswendig, damit du die richtigen Schritte über die Disks findest. Du wirst in einen Raum voller Schlangen kommen.



56. Um an den Schlangen vorbeizukommen, mußt du den Wandlungsring benutzen und dich selber auch in eine Schlange verwandeln. Du wirst dich durch die Grube schlängeln und so die andere Seite erreichen. Gehe in den nächsten Raum.



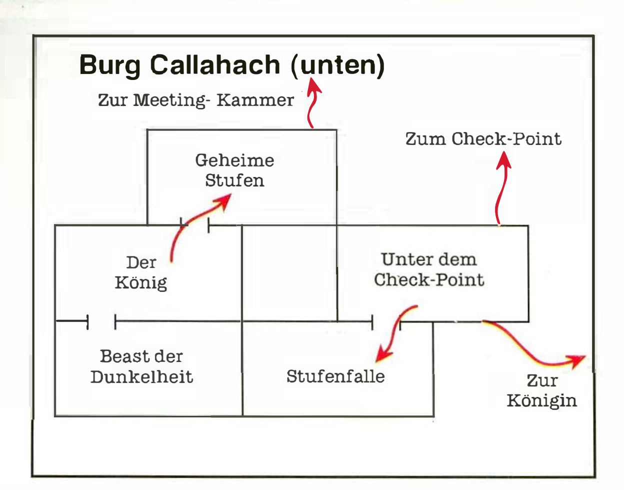
58. Bevor du irgendwohin gehen kannst, stellt sich dir die Hauptwächterin in den Weg. Gebe zu, daß du ein Formenwandler bist, aber sage zu ihr: 'Aber was soll's?'. Sage ihr auch, daß die Mutter der Königin bösartig ist und frage sie, ob es einen Gegenstand gibt, den du ihr geben kannst, damit sie dich freiläßt. Wenn sie eine Pause einlegt, heile sie mit der Puppe. Sie läßt dich nun passieren. Springe den Brunnen runter.



57. Dieser Raum enthält einen gigantischen Vogel, der Roc heißt. Es gibt auch einige magische Trauben, die über dir schwingen. Entferne mit dem Vortexstein die ganze Magie von ihnen. Sie werden nun nicht mehr nachwachsen, nachdem sie gegessen wurden. Warte, bis der Roc mit dem Fressen der Trauben fertig ist, und gib ihm dann die Datteln, die du als Preis von dem Kalifen im Zelt gewonnen hast. Während der Roc noch auf den Datteln kaut, kannst du zu seinem Nest rennen und das Seelenei einsammeln. Vertausche es mit der schwarzen Sphäre vom Hexentower und gehe nach Westen zurück. Die Wahrsager werden dich auf festen Boden zurückbringen. Es ist Zeit, zu der Burg Callahach zurückzukehren. Beschwöre die Macht des Siegelrings, damit du genau draußen vor den Burgtoren ankommst.

DRAGONSPHERE

Hoch-Tower





59. Du bist nun mit dem magischen Gürtel ausgestattet und du wirst nicht allzu schnell auf den Boden fallen. Du landest in den geheimen Katakomben, die sich neben der Meeting-Kammer der Burg befinden. Nimm die außergewöhnliche Münze vom Weg beim Fluß und benutze den Wandlungsring, um dich in einen Seehund zu verwandeln. Steige in den Fluß und schwimme nach Süden.



60. Stromabwärts findest du die Königin, die in einem Kerker eingeschlossen ist. Spreche mit ihr und schwimme dann zurück zu dem Gebiet unter dem Brunnen. Steige an der gegenüberliegenden Seite des Flusses heraus und starre in die Kristallkugel. Beschwöre die Macht der Kugel und nimm den Edelstein, der erscheint. Wandere runter in das Loch im Boden.



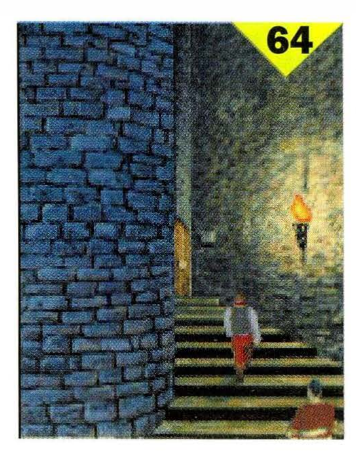
61. Du betrittst einen Raum, der mit Spikes bestückt ist. Sie werden freigegeben, sobald die Treppen anfangen aufzusteigen. Du mußt daher ein schweres Gewicht auf die Treppen legen, um sie vom Aufstieg abzuhalten. Lege die goldene Statue, die du vom Kalifen gewonnen hast, auf die Treppen und gehe nach links. Du wirst nun nicht mehr angeschossen.



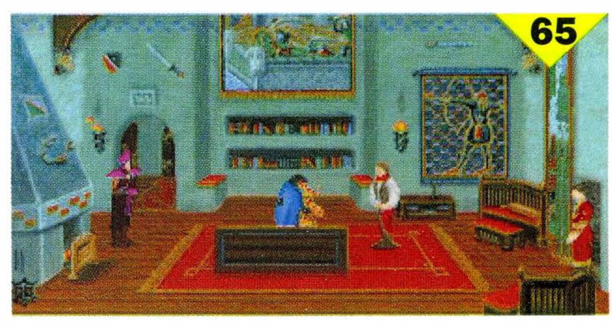
62. Du erreichst den Raum des Biestes der Dunkelheit. Wenn du an ihm vorbeigehst, wird es verheerend wüten und dich in einem Stück verschlingen. Bevor du vorbeigehst, mußt du die Schrift vom Pergament lesen, um das Tier wimmernd in die Ecke zu treiben. Gehe nun vorbei und in den nächsten Raum.



63. Du findest den König, der durch einen Zauberbann gefangen gehalten wird. Benutze den Wandlungsring, um dich in einen Bären zu verwandeln. Zerre an dem König und gib ihm das Seelenei, um ihn wiederzubeleben. Verlasse den Raum, und du kommst in ein Treppenhaus.



64. Um die Geheimtür zu öffnen, drücke den Knopf an der Wand und außen an der Krone. Wandere nach links in die Meeting-Kammer, wo der Königsbruder und die Mutter warten.



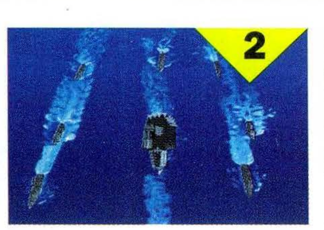
65. Du wirst nun mit MacMorn konfrontiert. Benutze zuerst den Ring, um dich in einen Bären zu verwandeln. MacMorn wird einen Zauberspruch anwenden, um dich zurück in Pid zu verwandeln. Attackiere ihn mit dem Schwert, und er wird lachen. Nimm zum Schluß das Amulett und beschwöre seine Macht. MacMorn wird getötet, und die Königsmutter wird zurückgelassen. Sie wird dir drohen, dir die Armee auf den Hals zu hetzen und dich zu töten, wenn du nicht auf ihre Bedingungen eingehst. Danach erscheint Llanie. Sie hat die Armeen überredet, sich deiner Sache anzuschließen. Die Königsmutter ist besiegt, und du kannst dich in Frieden zur Ruhe setzen. Bravo!

TFX

Diese Flugsimulation von Ocean ist in Bezug auf Grafiken und Beteiligung nicht gleichgeschaltet. Hilf der UN, um mit unserem Führer auf deiner Mission Recht und Ordnung zu schaffen!

Libyen



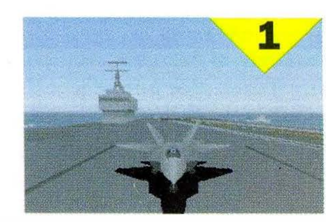


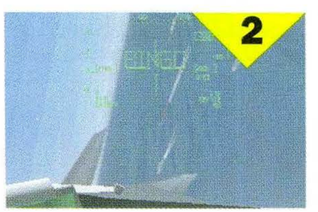




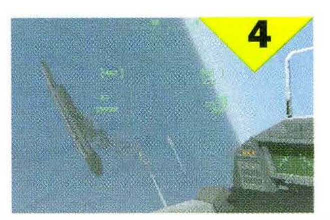
Der europäische Fighter-Wing ist zum Luftwaffenstützpunkt in Malta verlegt worden, um sich auf den Angriff von libyschen Mächte vorzubereiten. Du startest von der Landebahn in Malta (1). Fliege nach Süden und ziele auf die Migs, die deiner Marineflotte drohen (2 + 3). Nachdem du die Migs zerstört hast, mußt du den Spionbomber suchen, der wie ein Passagierflugzeug aussieht. Jage ihn in die Luft und kehre zum Stützpunkt (4) zurück. Als Folgemission mußt du in einer Mission helfen, um einige Kriegsgefangene, die als Abschußziel am Boden benutzt wurden, zu befreien. Wenn die Geiseln sichergestellt sind, mußt du ein Team von Hubschraubern bewachen. Eine Menge von Migs sind auf ihrem Weg, um sie abzufangen. Halte zuerst ein Rendezvous mit den Hubschraubern. Fliege so weit wie möglich vor sie her und fange alle Migs ab, bevor sie die Hubschrauber erreichen.

Falkland



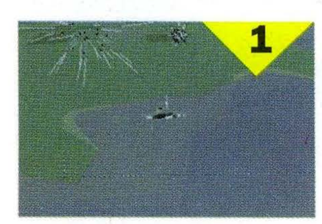


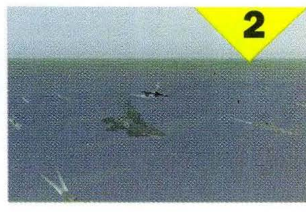




Wir schreiben das Jahr 1991, und Geologen haben die größten Öl- und Mineralvorräte in einem Feld im Südatlantischen Ozean entdeckt. Das Gebiet befindet sich in der Nähe von den Falklandinseln. Möglicherweise gibt es 3 feindliche Mächte, die in die Ausschlußzone um die Insel herum eingedrungen sind. Deine Aufgabe ist es, das Flugzeug anzugreifen und auszuschalten. Die Ausschlußzone ist durch orange Führer auf der Karte eingezeichnet. Starte vom Flugzeugträger (1), (2) aus und suche den feindlichen Flieger (3). Die Mission ist sehr einfach, denn es gibt keine wirkliche Strategie, die du anwenden kannst - du mußt nur den feindlichen Flieger lokalisieren und ihn in die Luft jagen, und allen Missiles, die sie auf dich abfeuern, ausweichen. Die feindlichen Bomber werden sich an deine Schiffe heranmachen - du mußt sie abfangen, sobald sie angreifen. Sprenge alle Flugzeuge und feindlichen Flugzeugträger (4) in die Luft und kehre zu deiner eigenen Flotte zurück.

Jugoslawien







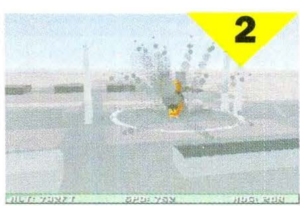


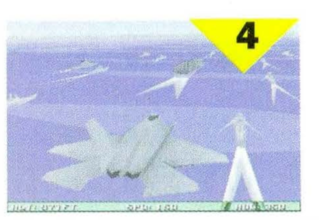


Erschaffe eine flugfreie Zone um die Küste von Jugoslawien und kehre zu der Basis zurück. Der Eurofighter 2000 hat nur eine kurze Reichweite - du wirst ihn mit einer zusätzlichen Tankfüllung ausrüsten müssen. Nimm auch eine Luft zu Boden-Missile mit, um das Schiff im Norden in die Luft zu jagen. Fliege um die Zone, die durch die Linie auf der Karte angezeigt ist. Wenn du die Küste erreichst, steige auf 13.000 Fuß hoch oder noch höher, um dem Flakfeuer (1) auszuweichen. Jeder feindliche Fighter, der den Luftraum erreicht, muß angegriffen werden (2). Nachdem du um die Küste geflogen bist, mußt du nach Norden zum Auftanker fliegen. Er fliegt auf einer Höhe von 28.000 Fuß und mit 277 Meilen Geschwindigkeit pro Stunde. Du mußt mit ihm ankoppeln (3 + 4), um nach Hause zu kommen. Nachdem du angekoppelt hast, kannst du nach Hause fliegen

TFX

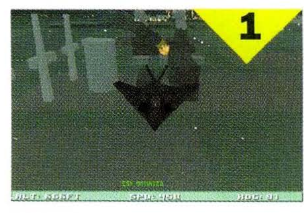
Somalia



Operation 'Home Run'. Du mußt die rebellische Kriegsherrenbasis zerstören, die sich direkt vor Merca befindet. Starte von dem Flugzeugträger (1) aus und fliege nach Nordwesten. Vernichte die Rebellenbasis und fliege zurück zur Flotte. Um dem Flakfeuer, das auf dich geschossen wird, auszuweichen, mußt du auf ca. 15.000 Fuß aufsteigen. Benutze den Lasersucher, um die Basis (2) anzuzielen, und jage sie in die Luft. Es gibt viel zu viele feindliche Jagdflieger, die du nicht alle auf einmal angreifen kannst. Du mußt so schnell wie möglich ins Kampfgebiet und direkt wieder herausfliegen. Schieße jeden Flieger, der direkt auf dich zukommt, ab und ignoriere den Rest. Nachdem die Basis zerstört ist, mußt du deine Füße in die Hände nehmen und so schnell du nur kannst zurück zum Flugzeugträger im Meer fliegen. Das Gebiet liegt unter dem Schutz des UN-Luftgeschwaders. Sobald du dich dem Träger näherst, wird der Luftraum für dich sicherer werden. Lande auf dem Träger, um die Mission zu beenden!

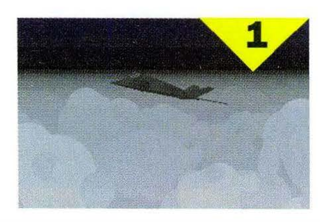
Kolumbien 1






Bei dieser Mission sitzt du im Cockpit eines Lockheed-Bombers F-117A und mußt einen waghalsigen Nachtangriff ausführen. Intelligente Quellen haben das Tanklager und eine Fabrik eines Drogenkartells in einigen nördlichen Dörfern Kolumbiens aufgespürt. Du startest von einem befreundeten Luftwaffenstützpunkt in Puertolimon (1) und fliegst nach Bogota und zerstörst das erste Tanklager und dann die Fabriken. Das Wetter ist klar und deine Sicht hervorragend. Gehe auf ca. 45.000 Fuß hoch, um den Augen der Feinde zu entkommen und benutze deine infrarote Nachtsucher, um die feindlichen Stützpunkte aufzuspüren. Nimm den Tower, wie in Bild (2) gezeigt, als erstes Ziel in Angriff. Die nächsten Zielobjekte sind die Fabriken. Halte nach den Suchlichtern am Himmel Ausschau und suche das flache Gebiet, wie in Bild (3) gezeigt. Nachdem die Fabrik zerstört ist, ist die Mission beendet. Fliege über die Verwüstung, die du angerichtet hast (4), und der Heimat entgegen.

Kolumbien 2






In dieser Mission mußt du nochmal die Operationen eines großen Drogenkartells aufhalten. Du mußt vom Luftwaffenstützpunkt aus starten und mit SE über die Wolken (1) fliegen. Fliege zu Buena Ventura und zerstöre die Lagerhäuser und Docks, ohne die das Drogenkartell seinen Drogenhandel nicht mehr ausüben kann. Mach dich auf zur Küste und überwinde 270 Grad und bleibe über den Wolken, um den Bergen auszuweichen. Du kannst, ohne dich fürchten zu müssen, unter die Wolken hinwegfliegen, wenn du die Küste erreichst hast (2), aber es ist eleganter, über der Wetterzone zu bleiben und deinen Lasersucher zu benutzen, um die 2 Lagerhäuser aufzuspüren. Du kannst sie an ihren gewellten Dächern erkennen (3). Nachdem diese zerstört sind, mußt du dich an die Docks (4) heranmachen und sie in der Luft zerfetzen. Fliege nun nach Hause zu einer 4-stündigen Einsatzbesprechung.

INDYCAR RACING

Virgins Rennwagen-Simulation ist bei weitem die beste, die du auf dem PC finden wirst. Mit diesem Führer schaffst du es jedesmal bis zum Gewinnpodium!

Schlüssel

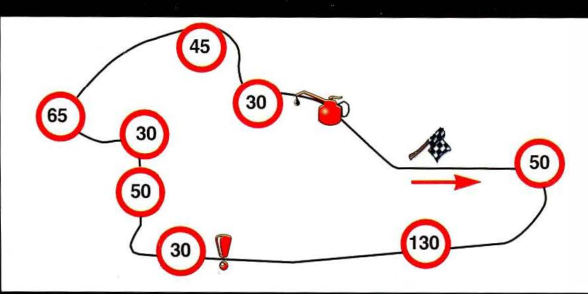

Start
Ende

Richtung

180 Geschwindigkeit

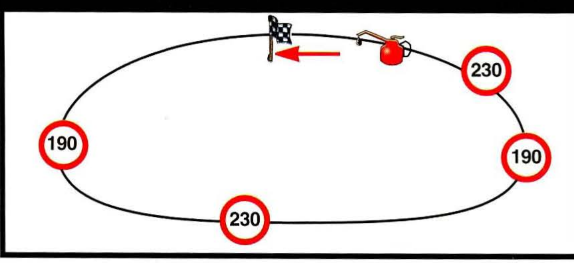
Gruben
Schaltet die Bremsen ein!

Exhibition Place, Toronto



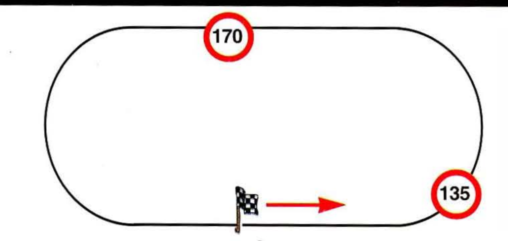
Die Bahn in Toronto ist eine der trickreichsten, die man in den Griff bekommen kann - es gibt eine Menge gewundene Kurven, die vorsichtiges Manövrieren unerläßlich machen, um einen Zusammenstoß mit der Tribüne zu vermeiden. Aufgrund der gewundenen Spur ist es ratsam, die Spoilereinstellung zu erhöhen, um tieferliegend in die Kurven einzubiegen. Dies ist noch wichtiger, wenn die Bahn naß ist. In dem Übungsteil kannst du mit den Spoilern experimentieren, um die richtige Balance der Geschwindigkeit und Kontrolle herzustellen. Wenn das Wetter schlecht ist, mußt du die Geschwindigkeiten, die die Karte veranschlagt, um ca. 20 % reduzieren.

Michigan



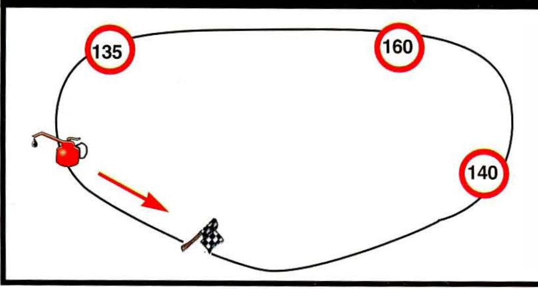
Dies ist die schnellste Bahn von Amerikas Spuren. Es gibt wenig Instruktionen hier, nur, daß du deinen Fuß fest auf dem Boden halten sollst und die Kurven sehr eng nehmen mußt. Weil die Kurven sehr bequem zu fahren sind, kannst du die Ausdehnung der Spoiler des Autos reduzieren, damit der Fahrtwind abnimmt. Merke dir, daß es auf dieser Bahn niemals regnen wird, weil Rennen verboten sind, wenn die Bahn naß ist.

Milwaukee Mile



Diese Bahn ist ähnlich der von Michigan, außer daß die tiefgelegenen Kurven das Tempo der Rennfahrer verlangsamen. Wenn du deinen Wagen frisierst, bringe die Spoiler so an, daß sie dein Tempo verlangsamen, anstatt umgekehrt. Mach dir keine Sorgen, wenn du anfängst, in der Kurve auszurutschen. Du wirst die Gerade erreichen, bevor du gegen die Wand fährst. Genau wie in Michigan gibt es niemals Regen auf der Bahn - ansonsten wäre das Rennen zu gefährlich!

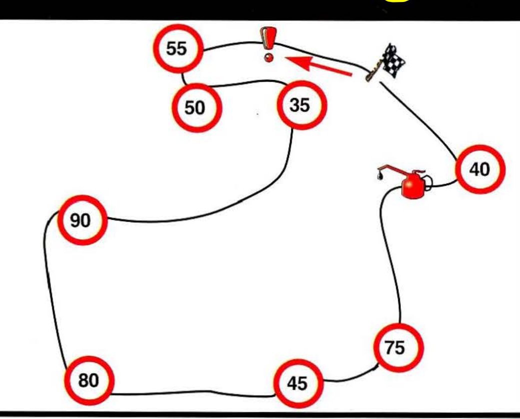
Nazareth Speedway



Diese Bahn ragt von allen anderen Ovalen heraus, weil der Fahrer das ganze Rennen in Kurven verbringt. Die Kurven sind ziemlich bequem zu nehmen - also richte die Spoiler für ein schnelles Rennen ein und überprüfe die Einstellung, um exzessives Fahren zu vermeiden. Genau wie in allen Ovalen wird es hier niemals regnen, um die Sicherheit des Rennens zu gewährleisten. Du mußt deinen Fuß auf dieser Bahn nur einmal vom Gaspedal nehmen - vor der engen Kurve vor der Endlinie. Fahre im höchsten Gang weiter, bevor du die Power für die letzte Gerade zurück erlangst.

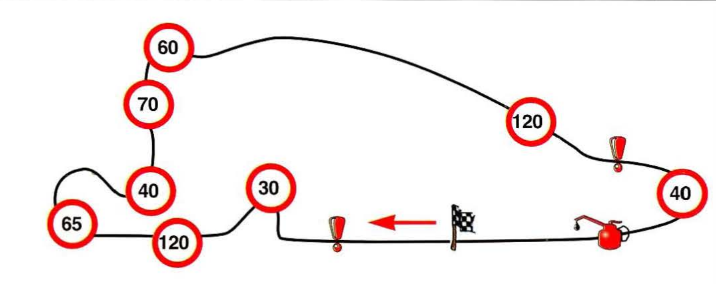
INDYCAR RACING

Laguna Seca Raceway



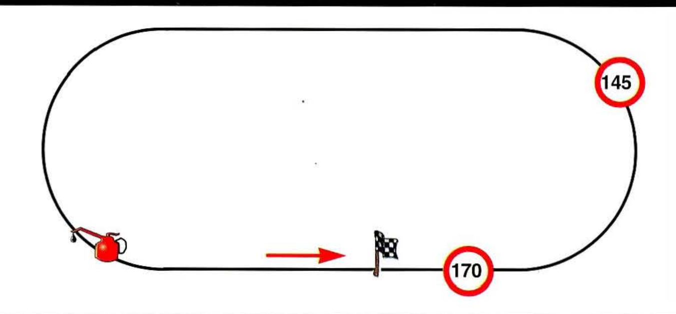
Diese Bahn ist bei weitem die komplizierteste Strecke mit engen Kurven und Hügeln. Sie ist nicht für die Unüberlegten gedacht - man benötigt Geduld und ein gutes Erinnerungsvermögen, um die wechselhaften Kurven und die Geschwindigkeiten, mit denen du sie nehmen mußt, zu erlernen. Verbreitere deine Spoiler, um deine Fahrt zu verbessern - der Verlust von Tempo macht keinen Unterschied, da du deinen Wagen an keinem Punkt ausfahren kannst. Wenn es regnet, mußt du deinen Spoiler ganz verbreitern, sonst rutschst du nämlich die Hügel hinunter.

Portland International Raceway



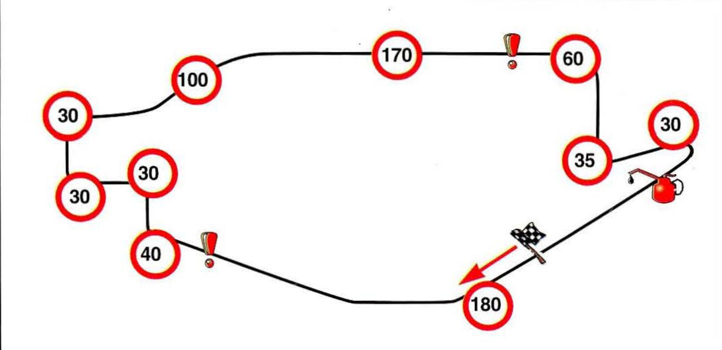
Diese Bahn kombiniert einige trickreiche Kurven mit einigen langen Strecken, auf denen du wirklich deinen Fuß runterdrücken kannst. Dadurch wirst du versuchen wollen, Spoilergrößen auszuprobieren, die dir die Handhabung erleichtern. Behindere jedoch nicht zur gleichen Zeit dein Tempo, wenn du die Geraden nimmst. Ungleich Laguna Seca liegt diese Bahn ziemlich flach, so daß die Konkurrenz am Ball bleibt. Das heißt, daß du dich beeilen mußt, bis du zur gescheckten Flagge kommst.

New Hampshire International Speedway



Diese ovale Bahn hat tiefe Steilhänge und enge Kurven, die eine große Herausforderung an den Fahrer stellen. Spoiler sollten in Übernorm vergrößert werden, um eine höhere Bodenhaftung herzustellen. Genau wie bei allen anderen Ovalen wirst du nur unter guten Konditionen rennfahren - bringe die Spoiler so an, wie du möchtest. Schreibe dir die Einstellung auf und bleibe dabei. Die Bahn selber ist ziemlich weit und erlaubt das Überholen. Wenn du in die Kurven hineinfährst, nimm sie von außen und fahre hinein. Zu der Zeit, wenn du die Kurven wieder verläßt, befindest du dich wieder auf der Außenseite - an diesem Punkt mußt auf das Gas drücken!

Long Beach



Diese Rennbahn stellt auf der Indycarstrecke die meisten Anforderungen. In einigen engen Ecken mußt du aufpassen, damit du nicht zu schnell aus der Geraden herausfährst, oder du rast außer Kontrolle in die Wand hinein. Du kannst ziemlich hohe Geschwindigkeiten erreichen (vielleicht 180 mph auf der langen Geraden). Aber die Anzahl der Kurven erfordert eine höhere Spoilereinstellung, um den Wagen auf der Straße zu halten. Sie sollte auf nasser Fahrbahn nochmals erhöht werden.



+


Willkommen zu unserem regulären Teil der Spiele-Cheats, die wir für die neuesten und populärsten PC-Spiele erstellen. Wenn du ein Action Replay besitzt, kannst du diese verblüffenden Cheats ausprobieren:

PC Codes

ANOTHER WORLD

Komme aus dem Tank heraus

Wenn du in der Arena bist, wird ein Quadrat in der oberen linken Ecke erscheinen. Drücke **FEUER**, um den Knopf zu drücken und ein anderes Licht geht unten an. Drücke **RUNTER** und schieße dann. 6 Lichter gehen links in einer Reihe von 2 oder 3 an. Bewege dich rüber und drücke die oberen 4 in einer beliebigen Reihenfolge. Die 2 auf der linken Seiten glühen nun, und die anderen 2 sind grün. Ein weißes Licht wird aufblinken. Drücke dieses, um zum Schleuderbehälter zu flüchten.

FLASHBACK

255 Leben

Gib das **FB/DATA**-Verzeichnis ein und überprüfe die Karteien auf 16 Karteien - **Level??.PGE**. - genannt. Diese enthalten das Data für die Level. Um 255 Leben für alle Level zu erhalten, mußt du 1 Byte in jeder der 16 Karteien wie folgendes Beispiel verändern:

Debug
>NLEVEL01.PGE
>L
>E 010A FF
>W
>Q

INCA

Aufladen der Energie

Drücke **CTRL**, **ALT** und **SHIFT**, um deine Energie aufzuladen.

KYRANDIA II - THE HAND OF FATE

Farbentränke

Roter Trank - **Heiße Luft, Feder, rotes Leder**
Oranger Trank - **Senf (Essig, gemahlene Radieschen), gemahlener Weizen, Käse, Salat**
Grüner Trank - **Knorrige Rinde, Schwefel, Krokodilstränen, Krötenkot, heißes Wasser**
Blauer Trank - **Flaum, goldenes Herz (benutze Magnet oder Blei), Teddy-Bär**
Lila Trank - **glücklicher Pferdeschuh, Hasenfußstapfen, süße oder saure Soße, Krokodilstränen**

REBEL ASSAULT

Level Codes

Einfach

1	Falcon
2	Anoat
3	Yuzzem
4	Brigia
5	Greedo

Normal

1	Biggs
2	Kaliburr
3	Mynock
4	Dagobah
5	Minban

Schwer

1	Ackbar
2	Fornax
3	Bespin
4	Kessel
5	Organa

Cheats

Sobald das Logo von Lucas Arts auf dem Bildschirm erscheint, führe die folgenden Aktionen am Joystick aus: Joystick **RUNTER, FEUER, LINKS, FEUER, RECHTS, FEUER.** Mit den Tasten **1-9** kann man nun die einzelnen Missionen auswählen. **A** bis **F** bringt dich zu Level 10 bis 15. Wenn du die Taste '**+**' drückst, kannst du sogar deinen erlittenen Schaden wieder rückgängig machen.

SEVENTH GUEST

Chess Puzzle gelöst

Um die Position der schwarzen mit den weißen Stücken zu vertauschen, mußt du den Ritter auf dem angezeigten Quadrat zu dem leeren Quadrat auf dem Brett verschieben: (**A-E** = horizontal, **1-5** vertikal).

A2 C1 B3 A1 C2 E3 D5 B4 C2 A3 C4 E5 D3 C5 E4 C3 B5 D4 C2 E1 D3 C1 B3 A5 C4 A3 C2 E3 C4 E5 D3 B2 A4 C5 B3 D2 E4 C5 B3 D2 B1 C3 E2 D4 B3 D2 E4 C3 D1 E3 D5 C3 D1 B2 A4 C5 E4 C3

SPACE HULK

Unbegrenzte Erstarrzeit

Debug
>NHULK.EXE
>L
>E 9DEF 90
>W
>Q

Verbesserte Sergeants

Debug
>NSQUAD.INF
>L

>E 0194 0B	Sergeants wiederbeleben
>E 0154 X	**X= derzeitige Missions-Nummer**
>E 0150 X	**X= derzeitige Trainings-Mission**
>E 0102 07	Maximum
>E 0108 07	Erfahrung
>E 010E 07	Punkte
>E 0114 07	Für alle
>E 011A 07	Sergeants

>W
>Q

Und wenn du einen Teilherausgeber (PC-Werkzeuge) hast:

Unbegrenzte Erstarrzeit

Finde: **74 08 48**
Wechsele zu: **74 08 90**

Stoppen der Genestealers

Finde: **6F70500107403E9B202**
Bei: **E368**
Wechsele auf: **26F70500107403909090**

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Dämonenweltpuzzle gelöst

Um das Slide-Switch-Puzzle zu lösen, mußt du alle Hebel verschieben, bis sie in der Mitte sind. Auf jedem Hebel brennt jetzt nur ein Licht. Wähle nun Wahl 2 von beiden Kisten, die folgen, und benutze für die Alien-Kreaturen das gedrehte Metall. Die Mission ist nun vollständig.

STREET FIGHTER II

Unbesiegbarkeit

Bei der Spielerauswahl mußt du nur '**Live Forever**' eingeben, um die Straßenkämpfer unsterblich werden zu lassen.

TERMINATOR 2029

Unbesiegbarkeit

Debug
>NTERM.EXE
>L
>E 0F17 90 90
>W
>Q

ULTIMA UNDERWORLD

Versteckter Spruch

Sammle 'Vas Jux'- und 'Mani'-Steine, um den 'Smile Foe'-Spruch zu erhalten, der fast alles zerstört.

X-WING

Unbesiegbarkeit

Wenn du dich im Cockpit eines Raumjägers befindest, mußt du sofort '**WIN**' eingeben. Du erhältst absolute Immunität gegenüber Laserstrahlen.

PC Freezers

FRONTIER

FRONTIER18320D01	Unbegrenzte Hydrogen-Füllungen
FRONTIER182F03FF	Jede Menge Geld (zusammen mit den 2 Codes unten angewendet)
FRONTIER182F04FF	Eine Menge Geld (siehe oben)
FRONTIER182F05FF	Eine Menge Geld (siehe oben)

LEGEND

LEGGO24EA01FF	255 Glückspunkte für den Runemeister
LEGGO24D201FF	255 Glückspunkte für den Übergeschnappten
LEGGO24E201FF	255 Glückspunkte für den Mörder
LEGGO24F102FF	255 Fledermausflügel
LEGGO24F100FF	255 Schwefelsteine

ROBOCOD

ROBOCOD1A320105	Unendliche Leben

UNDERWORLD

UW7C9007FF	Unendliche Gesundheit
UW632B0DFF	Unendliche Mana

UNDERWORLD II

UW27F2307FF	Unendliche Gesundheit
UW26E270BFF	Unendliche Mana
UW26E2808FF	
UW26E2809FF	Alle Runen
UW26E280AFF	






Tubular Worlds und Empire Soccer

Spielehits im Doppelpack

Diese Coverdisk bietet für jeden etwas. Ein Fußballspiel für diejenigen, die bereits sehnsüchtig auf die Weltmeisterschaft warten, ein Arcade-Action-Game für alle Spielhallenzocker, einen Trainer zu Ultima VIII für die riesige Rollenspielgemeinde und einen Trainer zu UFO, um die Fans von Strategiespielen nicht zu vernachlässigen.



In diesem Menü können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen, zwischen drei Eingabegeräten wählen und den Sound einschalten.



Im Hauptmenü können Sie die umfangreichen Optionen anwählen und das Spiel (1- oder 2-Spieler-Modus) starten.

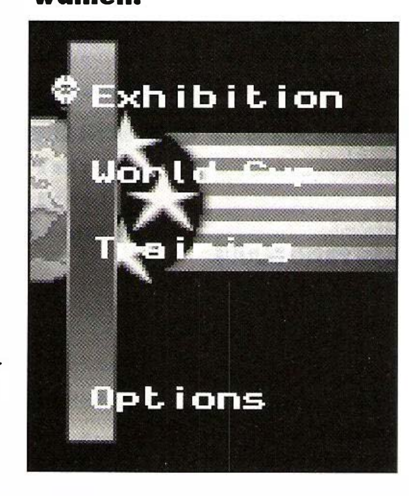
Tubular Worlds

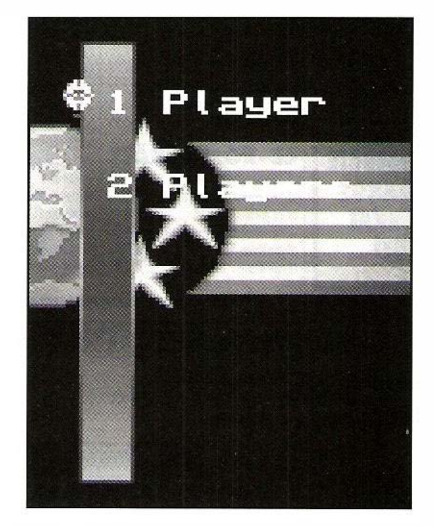
Beginnen wir mit Tubular Worlds. Die Installation geht sehr einfach vonstatten: wechseln Sie auf Ihr 3,5"-Laufwerk und rufen Sie das File Install auf. Sie werden nun nach dem Verzeichnis gefragt, in das dieses Actionspiel kopiert werden soll. Nach der Installation starten Sie das Spiel mit TUBWORLD. Das Spiel ist bereits auf einem 286er lauffähig, doch kann es durchaus passieren, daß das eine oder andere Modell schlappmacht. Unterstützt werden sowohl Maus als auch Joystick und natürlich eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte. Wenn Sie mit der Tastatur spielen, so können Sie mit den Cursortasten steuern und mit Alt schießen.

Empire Soccer

Das zweite Spiel befaßt sich mit dem brandheißen Thema Fußball. Pünktlich zur WM soll Empire Soccer auf den Markt, die Demoversion können Sie allerdings jetzt schon einmal unter die Lupe nehmen. Um Empire Soccer zu installieren, wechseln Sie zunächst auf Ihre Festplatte, indem Sie C:\ eingeben. Danach legen Sie mit MD SOCCER ein Directory an und kopieren mit COPY A:\SOCCER.EXE C:\SOCCER das gepackte File in das soeben erstellte Unterverzeichnis. Sie entpacken es dann schließlich mit der Eingabe SOCCER. Anschließend können Sie Empire Soccer mit FOOTY starten. Lauffähig ist Empire Soccer ab einem 386er, es kann über Tastatur (Cursortasten und Enter) und Joystick gespielt werden. Wenn Sie Empire Soccer mit einem Joystick spielen möchten, so sollten Sie diesen im entsprechenden Menü auch vorher kalibrieren. Soundkarten werden leider nicht unterstützt.

In dieser Demoversion können Sie nur Exhibition wählen.





In der Vollversion können Sie auch zu zweit gegeneinander antreten. Die Demoversion beinhaltet nur den 1-Spieler-Modus.



Bei der Mannschaftsauswahl können Sie sich für Deutschland oder Italien entscheiden.

Bei der Demoversion von Empire Soccer stehen Ihnen zwei verschiedene Extra-Fähigkeiten zur Verfügung (rechts).



Möchten Sie Empire Soccer mit dem Joystick spielen, so müssen Sie diesen vorher kalibrieren.

Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Ultima VIII

Sie wollten bei Ultima VIII - Pagan schon immer einmal einen Ghoul mit einem Schlag in die ewigen Jagdgründe schicken? Mit diesem Trainer ist das kein Problem, denn mit seiner Hilfe können Sie Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit in astronomische Höhen modifizieren. Kopieren Sie das File U8EDIT.EXE in das Spielstandverzeichnis mit:

COPY A:\U8EDIT.EXE C:\ULTIMA8\SAVEGAME

Es empfiehlt sich, den Spielstand zuerst in ein anderes Verzeichnis zu kopieren, um mögliche Fehler wieder rückgängig machen zu können. Außerdem empfiehlt es sich nicht, die Werte über 99 hinaus zu steigern. Für auftretende Fehler übernehmen wir natürlich keine Haftung.

UFO

Mit diesem Trainer können Sie Ihre Finanzen aufbessern, bereits völlig zerstörte Basen wiederherstellen und alle 95 Items modifizieren. Dazu müssen Sie einfach die Datei UFOEDIT.EXE in das Spielstandverzeichnis kopieren.

COPY A:\UFOEDIT C:\UFO\GAME_X

Dabei steht GAME_X für einen beliebigen Spielstand. Möchten Sie zum Beispiel das Spiel im achten Slot editieren, so lautet es GAME_8. Auch hier übernehmen wir für Fehler, die im Zusammenhang mit dem Trainer entstehen, keine Haftung.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 7/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 7/94

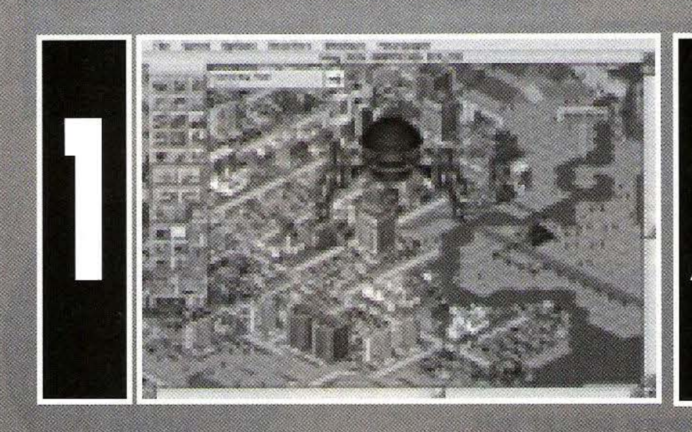
Name, Vorname

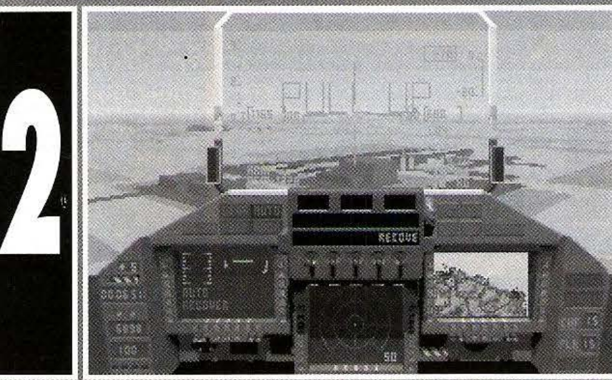
Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1 

2 

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monate
1	(1)	**SimCity 2000**	Maxis/4. Monat
2	(3)	**TFX**	Ocean/6. Monat
3	(4)	**Sam & Max**	LucasArts/4. Monat
4	(2)	**Anstoß**	Ascon/5. Monat
5	(Neu)	**Ultima VIII**	Origin/1. Monat
6	(Neu)	**Battle Isle 2**	Blue Byte/1. Monat
7	(5)	**Aufschwung Ost**	Sunflower/5. Monat
8	(6)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/8. Monat
9	(11)	**Day of the Tentacle**	LucasArts/9. Monat
10	(14)	**Indy Car Racing**	Virgin/5. Monat
11	(8)	**Pinball Fantasies**	21st Century/3. Monat
12	(9)	**Privateer**	Origin/8. Monat
13	(7)	**Christoph Kolumbus**	Software 2000/3. Monat
14	(10)	**X-Wing**	LucasArts/15. Monat
15	(18)	**Hand of Fate**	Westwood/2. Monat
16	(19)	**Jurassic Park**	Ocean/6. Monat
17	(15)	**Mortal Kombat**	Virgin/3. Monat
18	(16)	**Syndicate**	Electronic Arts/11. Monat
19	(13)	**Elite 2 - Frontier**	Gametek/7. Monat
20	(17)	**Pirates! Gold**	MicroProse/7. Monat

CD-ROM

1 (1) **Rebel Assault**
LucasArts
6. Monat

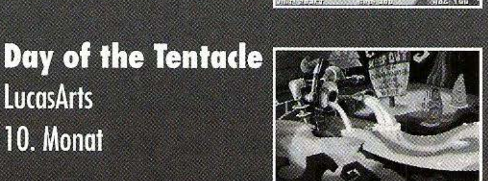


2 (2) **Battle Isle 2**
Blue Byte
2. Monat

3 (NEU) **Ultima VIII**
Origin
1. Monat

4 (10) **TFX**
Ocean
2. Monat

5 (3) **Day of the Tentacle**
LucasArts
10. Monat



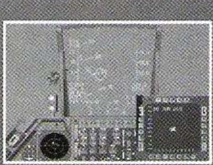
6 (6) **Comanche**
NovaLogic
4. Monat



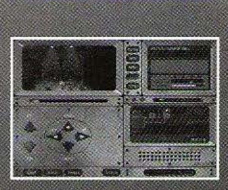
7 (5) **Lawnmower Man**
Sales Curve
3. Monat



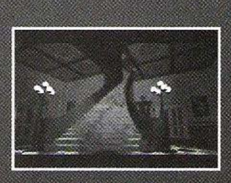
8 (4) **Strike Comander**
Origin
5. Monat



9 (7) **Iron Helix**
Spectrum Holobyte
4. Monat



10 (9) **The 7th Guest**
Virgin
10. Monat



The Cracker's Sunset

Digitale Desperados



In der heutigen Folge geht es um Mailboxen. Genauer gesagt um den illegalen Betrieb von Mailboxen, auf denen Raubkopien unters Volk gebracht werden, Hacker und Cracker ihre Erfahrungen austauschen, wo der Handel mit dem Verbotenen blüht und gedeiht.

Teil 2

Die Wurzeln dieses Bereichs der Szene liegen, wie könnte es auch anders sein, in Amerika. Dort entstanden in den frühen achtziger Jahren die ersten hobbymäßig betriebenen illegalen Mailboxen, auf denen man die damals sehr spärlich vorhandene Software für seinen Rechner zum Nulltarif bekommen konnte. Zu der damaligen Zeit besaßen Rechner wie der PC noch nicht die Verbreitung und Masse an Software wie in der heutigen Zeit. Die bevorzugten Maschinen der Freaks waren Computer wie der legendäre Commodore C 64 und, speziell in den Staaten, auch noch verstärkt der Apple II. Auf diesen Rechnern lief dann natürlich auch die jeweilige Mailbox-Software. Highspeed-Modems waren damals natürlich auch noch kein Thema, ab 300 BPS war man dabei. Kurze Zeit später erschienen dann die ersten 1200-2400 Baud-Modems auf dem Markt und waren dann lange Zeit das Beste, was man sich als Reisender in Sachen Datenfernübertragung zu leisten hatte. Einen besonderen Faktor in der Verbreitung der Mailboxen und Modems im amerikanischen Raum stellte die Marktpolitik der US-Telefongesellschaften dar, die es dem Anwender ermöglichte, seinem Hobby fast zum Nulltarif nachzugehen, da in den USA ein Ortsgespräch kostenlos ist und eine Verbindung quer durch den Kontinent nur unwesentlich teurer ist als hierzulande ein Gespräch im Nahbereich.

Der Trugschluß von der schnellen Mark

Der natürliche Fortschritt machte auch vor der Mailbox-Szene nicht halt, und als so um das Jahr 1986 herum die ersten Amigas auf den Markt kamen und der PC so richtig zu boomen begann, bildete sich auch auf diesen Rechnern eine neue Generation von Mailboxen. Mittlerweile waren die Möglichkeiten der raschen Datenübertragung per Modem ebenfalls nicht stehengeblieben und Geschwindigkeiten von 9600 bis 14400 Baud waren der aktuelle Standard, der sich dann bis zur heutigen Zeit weitgehendst auf diesem Niveau gehalten hat. Schließlich galt es nun nicht mehr, die ziemlich geringen Datenmengen eines Programms für den C 64 oder Apple durch die Leitung zu jagen, mittlerweile wuchs die Größe der zu übertragenden Dateien rasch auf einige Megabytes an, die zeit- und kostensparend transferiert werden wollten. Auch in Deutschland und dem Rest von Europa bildeten sich ab ca. 1988 die ersten illegalen Mailboxsysteme im großen Stil. Durch die an verschiedene Scene-Insider durchgesickerten Tricks einiger Amerikaner, die Möglichkeiten herausgefunden hatten, um kostenlos in alle Welt zu telefonieren, war es nur eine Sache von wenigen Jahren, bis sich ein weltumspannendes Netz von Pirote-Boxen rund um den Erdball gebildet

hatte. So war es nun nur noch eine Sache von wenigen Stunden, bis sich die neueste Software von ihrem Ausgangspunkt in einer beliebigen Mailbox lawinenartig auf alle anderen Mailboxen verteilt hatte. Schnell witterten einige findige Sysops auch hier das Geschäft mit der schnellen Mark. Sie verkauften sogenannte „disabled ratios" (das sind Zugangsberechtigungen zur Mailbox, die es dem User ermöglichen, Software in beliebiger Zahl und Menge von der BBS über sein Modem herunterzuladen, ohne selbst etwas draufladen zu müssen) an ihre Anrufer, so daß auch die Leute, die nicht zu den wenigen Privilegierten gehörten, die die Möglichkeit des kostenlosen Telefonierens besaßen, immer ohne eigene Mühe an die aktuellsten Programme für ihren Computer gelangen konnten.

Blue Boxing in der BRD

Andere User machten es sich zur Aufgabe, wie wild umherzutelefonieren und die brandheiße Software von einem Board auf das nächste zu traden. Das Standard-Ratio für den normalen User in einer BBS betrug meistens 3:1, was bedeutet, er mußte ein Programm auf die Festplatte der Mailbox draufladen und durfte sich im Gegenzug wieder drei andere herunterladen. Der große Durchbruch für die Scene war dann Anfang 1990, als die ehemals geheimen und streng gehüteten Geheimnisse des (illegalen) kostenlosen Telefonierens einer breiteren Masse zugänglich gemacht wurden. Das Geschäft mit den sogenannten „Blue Boxes" florierte, und jeder Trader, der etwas auf sich hielt, war bestrebt, immer mit den aktuellen Blue Box-Frequenzen versorgt zu sein. Für die deutschen Modem-Freaks gab es nun keinerlei Grenzen mehr. Die Mailboxen im amerikanischen Raum wurden geradezu überschwemmt mit einer Welle von europäischen Anrufern. Anfangs bekam sogar jeder neue User aus Germany auf den US-Boards ein disabled ratio, weil sich die Sysops derselbigen natürlich sehr über die unverhoffte Flut an Software und Anrufern freuten. Alsbald fanden denn auch findige Köpfchen ein paar neue Tricks, um nicht nur nach USA, sondern auch über verschiedene Umwege wieder zurück nach Deutschland umsonst ihre Modem-Transaktionen zu führen. Der Handel mit Raubsoft und Blue Box-Frequenzen erreichte somit einen ungeahnten Höhepunkt, der lange Zeit vor den Behörden und Telefongesellschaften verborgen blieb. Die Scene war anfangs auch sehr lax bis gar nicht abgesichert. In fast jedem File, das herumging, konnte man die Telefonnummer einer Raubsoft-BBS finden, die dadurch neue User zum Anruf locken wollte. Jeder, der ein wenig Grundwissen und ein Modem besaß, hatte nun die Möglichkeit, ohne große Probleme den Zugang zur Scene zu finden und sich als Trader oder Sysop zu verdingen.

Handlanger Software-industrie?

Die BBSs schossen überall wie Pilze aus dem Boden, und Leute, die in früheren Zeiten niemals in der Scene-Hierarchie nach oben gelangt wären, konnten sich nun alleine durch ausdauerndes Herumtelefonieren in aller Welt und dem Verteilen von Software auf den Pirate-Boards einen Namen machen. Auch wenn es viele Leute gerne bestreiten, die illegalen Mailboxen hatten für die diversen Softwarefirmen, deren Produkte dort natürlich in großem Rahmen rechtswidrig verteilt wurden, nicht nur Nachteile! Ganz im Gegenteil: viele Softwarefirmen erkannten schon frühzeitig die Vorteile, die das weltumspannende Netz der Pirate-Boxen zu bieten hatte. Sie ließen von einigen ihrer Mitarbeiter, die zum Teil selbst aus der Scene stammten, Vorabversionen ihrer Programme über die Boards in Umlauf bringen, um so ohne großen Kostenaufwand in kürzester Zeit einen unglaublich großen Personenkreis in aller Welt auf ihre Produkte aufmerksam zu machen. Dadurch wollte man dann erreichen, daß es sich doch noch der eine oder andere böse Bube überlegt und noch Begutochtung der Preview den Kauf des Originals in Erwägung zieht, anstelle zur Raubkopie zu greifen. Andererseits paßte es vielen Firmen aber auch nicht in den Kram, daß sich durch die meistens lange vor dem eigentlichen Verkaufsdatum auf den Boards erhältlichen Raubkopien viele User schon einen eigenen Eindruck der demnächst erscheinenden Produkte machen konnten. So wurden natürlich etliche Programme, die sich normalerweise an Unwissende gut hätten verkaufen lassen, von den BBS-Usern schon lange vor Erscheinen auf Herz und Nieren getestet, und falls dieser Test dann nicht positiv für das jeweilige Programm ausfiel, wurde dieses dann natürlich auch nicht von den Leuten gekauft.

Betatester Softwarepirat?

Schlechte und minderwertige Software hatte so also schon einmal von Anfang an keine Chance, besonders gute Verkaufszahlen zu erzielen, da sich die Freaks ja immer ihre Erfahrungen und Meinungen zur aktuellen Software untereinander austauschten und auch ihren Freunden gezielt vom Kauf bestimmter Produkte abrieten. Es wird immer wieder den Mailboxen und der Scene zugeschrieben, daß sie den Verkauf und damit die Gewinnspanne der Softwarefirmen erheblich mindern würden, was aber bei einigem Nachdenken alles andere als plausibel klingt! Schließlich verkaufen sich qualitativ hochwertige Produkte meistens auch entsprechend gut, nur begehen viele den Fehler zu denken, daß sich jeder, der eine Raubkopie besitzt, auch wirklich das Original kaufen würde, wenn er die Möglichkeit des illegalen Erwerbs einer Kopie nicht hätte. Was selbstverständlich in den meisten Fällen NICHT so ist. Viele sammeln die Crackversionen einfach nur aus einer Art Geltungstrieb oder einfach aus Langeweile. Schlechte Software allerdings wird in der Regel aber auch nicht gesammelt, und in Ermangelung einer Raubkopie mit ziemlicher Sicherheit erst recht nicht gekauft. Es gibt aber auch schwarze Schafe unter den Softwareproduzenten, die sich die Verbreitungsschwelle der Mailboxen auf recht dubiose Art und Weise zunutze machen. So ist zum Beispiel der Fall eines Herstellers eines populären Kopierprogramms bekannt, der gezielt über die Boards eine virusinfizierte Version seines Programms in Umlauf gebracht hatte, weil er sich dadurch eine Steigerung seines Umsatzes erhoffte. Er baute darauf, daß sich jemand, der von der Virus-Version des Programmes die Festplatte formatiert bekommen hatte, anstelle von weiteren Raubkopien nun lieber ein Original des Kopierprogramms zulegen würde, was zu einem großen Teil dann kurze Zeit später auch zutraf. Andere Firmen machten sich die BBS-Scene zunutze, um neue begabte Programmierer zu finden und anzuheuern. So manches Programm, das weltweit großen Erfolg verbuchen konnte, stammt aus der Feder eines ehemaligen Scene-Insiders!

Der Gesetzeshüter wacht auf: Die ersten großen "Busts"

Nun währt aber keine Sache ewig, und ein solch gigantischer Apparat wie die Mailbox-Szene konnte auf lange Sicht nicht ewig vor den strengen Augen des Gesetzes verborgen bleiben. Teilweise auf den Leichtsinn von Leuten zurückzuführen, die sich die unnütze Mühe machten, ellenlange BBS-Listen mit Nummern von Raub-Boxen aus aller Welt zusammenzustellen, teilweise auch durch Indiskretion aus den eigenen Reihen, wurde bald die Polizei auf die rührigen Aktivitäten im Modembereich aufmerksam. Zuerst fanden sich die Beamten lange Zeit nicht mit der für sie völlig fremden Welt zurecht, aber nach ein paar erfolgreichen Hausdurchsuchungen verschiedener Mailboxbetreiber wurde man immer wieder fündig und ergatterte di-

verse BBS-Listen und Adressenverzeichnisse von Scene-Insidern. Nach ein paar relativ geringfügigen Busts 1992 und im Frühjahr 1993 gelang nun im März 1994 der erste große Schlag gegen die ziemlich in Sicherheit gewogene Szene. Die Aktion war von der Polizei und der Staatsanwaltschaft lange Zeit gründlich vorbereitet und koordiniert worden. Es begann kurze Zeit nach der im letzten Beitrag erwähnten Festnahme des Münchner Hackers Kimble und seiner Komplizen. Am selben Tag wurden einige bekanntere Mailboxsysteme und deren Sysops von der Staatsanwaltschaft unter die Lupe genommen und 60 Wohnungen durchsucht. Nach dieser Aktion fühlten sich viele Sysops nun erst einmal wieder relativ sicher, da sich in den vergangenen Jahren das Ganze immer wieder recht schnell beruhigt hatte, nachdem einige BBSs hopps gingen. Diesmal aber war es anders. Die Polizei beließ es nicht bei diesem einen Angriff auf die Bastionen der Raubkopierer, sie gingen weiter in die Offensive und wiederholten ihre Erfolge drei Wochen später in weiteren Bereichen Deutschlands!



Sysops vor dem Kadi

Auf einen Schlag wurde Board um Board gebustet, innerhalb weniger Wochen hatten die Beamten des LKA bei mehr als 500 Sysops Hausdurchsuchungen durchgeführt, Städte wie Berlin, Bonn und weitere Ballungszentren wurden innerhalb eines Tages von Raubsoft-Boxen geradezu entseucht! Dies war ein schwerer Schock für die gesamte Szene, der noch immer seine Wellen nach sich zieht. Viele der bisher noch nicht erwischten Sysops machten nun ihr Board erst einmal aus Sicherheitsgründen offline und sind untergetaucht. Der noch größere Teil der gebusteten BBS-Betreiber hat sich demnächst vor Gericht für die bei der Hausdurchsuchung sichergestellte Masse an Pirate-Software zu verantworten, die in vielen Einzelfällen die Menge von mehreren Gigabytes erreichte! Ist dies nun das lange ersehnte, endgültige Ende der illegalen Mailboxen und des organisierten Raubkopiererunwesens großen Stils? Mit Sicherheit nicht! Es wird nun eine Zeitlang ziemlich ruhig in der Szene zugehen, viele werden eine Weile offline bleiben, bis sich das Ganze etwas beruhigt hat, und ein paar werden gewiß auch ihren Abschied von der Szene nehmen. Aber wie sich schon jetzt in den ersten Ansätzen erkennen läßt, werden für jedes gebustete Board zwei neue aus dem Boden sprießen, teilweise von Neulingen geführt, teilweise unter der Aufsicht von alten Hasen unter einer neuen Nummer und an einem anderen Ort. Bestes Beispiel: Vor einigen Tagen ging ein Textfile durch die Mailboxen, in dem ein bislang noch Unbekannter bekanntgab, daß er die User-Daten von Kimbles ehemaliger BBS „House of Coolness" übernommen hat und selbige nun unter einer neuen Nummer in einer anderen Stadt wieder mit 20 Nodes neu aufgemacht hat. Die nahe Zukunft wird es zeigen, was diese Aktion der Behörden nun letztendlich für die Softwareindustrie und die Scene gebracht hat. Fest steht lediglich, daß ein Ende der Scene durch solche massiven Einsätze allein auf keinen Fall erreicht werden kann.

Mr. Stone ■

In der nächsten Folge berichtet Mr. Stone über das Blueboxing und den Mißbrauch von Kreditkarten.

Achtung: Alle in diesem Artikel vorgebrachten Äußerungen und Statements stammen von einem anonymen Scene-Insider und geben nicht die Meinung der Redaktion wieder. Obwohl wir die illegalen Machenschaften innerhalb der Hacker- und Raubkopiererszene verurteilen, haben wir davon abgesehen, im obigen Text redaktionelle Kürzungen oder Änderungen vorzunehmen, da die Cracker's Sunset-Serie neben Daten und Fakten auch die Beweggründe der beteiligten Personen aufzeigen soll. Wir danken "Mr. Stone" für seinen Mut, hier an die Öffentlichkeit zu treten.

Cracker-Glossar

Hier werden nun die wichtigsten Szene-Fachausdrücke für Nicht-Insider verständlich erklärt.

Scene:
Damit ist im Prinzip alles gemeint, was sich heutzutage mit dem Vertrieb, Erstellen und Verbreiten von Raubkopien, dem Hacken, Benutzen und Verkaufen von Kreditkarten und allem anderen beschäftigt.

BBS:
Abkürzung für Bulletin Board System (auch Mailbox genannt). Auf einer (illegalen!) BBS kann sich der Benutzer mittels eines an seinen Computer angeschlossenen Modems und einem Telefon die aktuellste Raubsoft runterladen und auch neue gecrackte Software in Umlauf bringen. Auch zum Kauf und Verkauf von gestohlenen oder gehackten Kreditkarten werden diese Systeme, die sich auf der gesamten Welt verbreiten, gerne und oft mißbraucht.

• **Calling Card:**
Eine Calling Card ist eine meist 14-stellige Zahl, mittels der sich viele Trader für sie kostenlose Telefonverbindungen zur Mailbox ihrer Wahl herstellen. Die für die Verbindung entstehenden Gebühren werden dann dem Inhaber der Kredit-/Telefonkarte, von der die Zahl stammt, in Rechnung gestellt.

Trader:
Jemand, der gecrackte Software auf den Mailboxen per Modem weltweit verteilt.

Phreak:
Bezeichnung für Telefonpiraten, die sich mittels Calling Cords oder Blueboxen kostenlose Telefonverbindungen verschaffen. Auch Hacker werden mitunter so bezeichnet.

Lamer:
Abfällige Bezeichnung für jemanden, der sich in der Scene noch keinen Namen gemacht hat, oder dessen Kenntnisse sich auf das Benutzen von Calling Cards und dem Download von Raubsoft beschränken. Auch Loser oder Wanna-Be (Möchtegern) genannt.

Blue Box:
Gerät oder Programm, welches durch das Senden bestimmter Frequenzen den Telefoncomputer täuscht und kostenloses Telefonieren ermöglicht.

Mail-Trader:
Vorgänger des Modem-Traders. Mittlerweile fast ausgestorbenes Scene-Fossil aus einer Zeit, als die neuesten Raubkopien noch per Post verteilt wurden.

Bust:
Bezeichnung für eine gegen die Scene gerichtete Polizeiaktion mit damit verbundenen Enthüllungen oder Verhaftungen.

Samson kennen wir als den gemütlichen Zottelbär aus der Sesamstraße und als tragische Gestalt aus dem Alten Testament. Damit sich das gleichnamige Maskottchen eines Tabakwarenherstellers genauso gut in unser Gedächtnis einprägt, kommt man jetzt schon für schlappe 25,- DM in den Genuß eines brandneuen Adventures.

Die goldene Mähne des Samson

Gut gebrüllt, Löwe!



Wird diese Tonfigur in eine Wandvertiefung eingesetzt, öffnet sich eine Geheimtür.

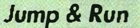
Weil der Gesetzgeber die Werbemöglichkeiten der Glimmstengel-Fabrikanten immer weiter einschränkt, suchen deren Marketing-Strategen nach Alternativen, um ihre Produkte an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Ein Mitbewerber hat dies schon vor einigen Jahren mit dem kostenlosen Werbespiel Blue Code praktiziert und einen Megahit gelandet; damals mußten sogar noch Disketten nachproduziert werden, um der Nachfrage Herr zu werden. Für das vorliegende Programm, das übrigens von der Düsseldorfer Firma ad games produziert wurde, hat man sich die besten Elemente aus den beliebtesten Genres zusammengepickt und in eine spannende Handlung integriert. In drei Abschnitten müssen Hinweise und Gegenstände gesammelt werden, um das gutbehütete Geheim-

Spiele-Sammlung

Sechs verschiedene Bonus-Games werden Ihnen im Verlauf des Adventures begegnen. Falls Sie schon vorher in den Genuß dieser netten Zugaben kommen möchten, lassen sich im Hauptmenü alle Spiele auch direkt anwählen.





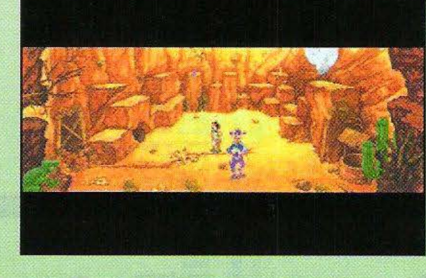


Flipper

Zwar reichen Kugelverhalten und Extras bei weitem nicht an Pinball Dreams und Konsorten heran, aber selbst hier erwarten Sie Extra-Bälle, Boni und Rampen.

Jump & Run

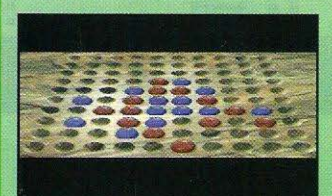
Der Name verspricht mehr als das Spiel zu halten vermag. Ein kleiner Indianer hüpft von Fels zu Fels und muß sich außerdem vor einem wildgewordenen Cowboy in acht nehmen. Die langweilige Hopserei nervt schon nach wenigen Sekunden.





Schach-Altar

Das berühmte Dame-Problem findet sich auch in Samson wieder: Wie lassen sich acht Figuren auf dem Brett plazieren, ohne daß sie sich gegenseitig schlagen können?



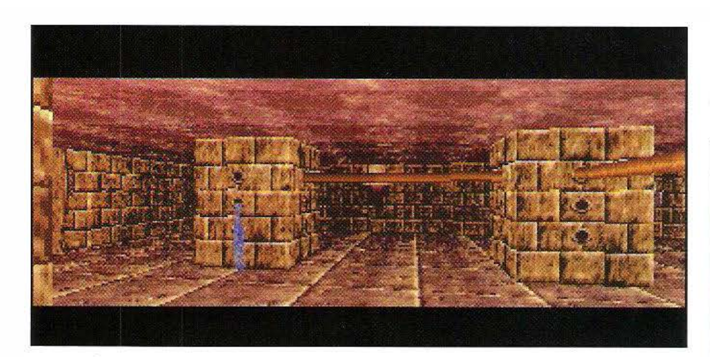
Gobang

Bei dieser Abwandlung von „Vier gewinnt" müssen Sie fünf Edelsteine in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe bringen. Der Computer ist ein zäher Gegner.

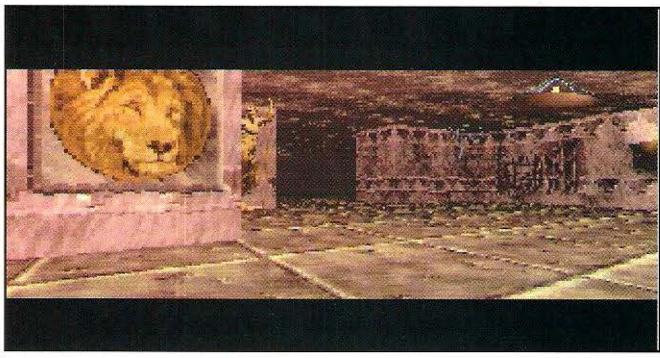
Mahjongg

Statt der üblichen 144 Spielsteine erwartet Sie hier eine Würfel-Pyramide, die sich in alle Richtungen drehen läßt. Klickt man zwei Würfel mit dem gleichen Symbol an, verschwinden diese und geben den Blick auf die nächste Ebene frei. Auf diese Weise muß der Turm komplett abgebaut werden, ohne daß noch einzelne Teile übrigbleiben.





In einem Gewirr aus Mauern und Wasserröhren muß eine funktionierende Verbindung zwischen Quelle und Brunnen hergestellt werden.



Verblüffend schnelle 3D-Grafik und detailreiche Wandverzierungen - Samson erreicht fast Doom-Qualitäten.





Die Bewohner des Dungeons haben immer einen flotten Spruch auf den Lippen und verraten Ihnen oft einen heißen Tip.

nis der „Goldenen Mähne von Samson" zu lösen.

Die Wüste lebt!

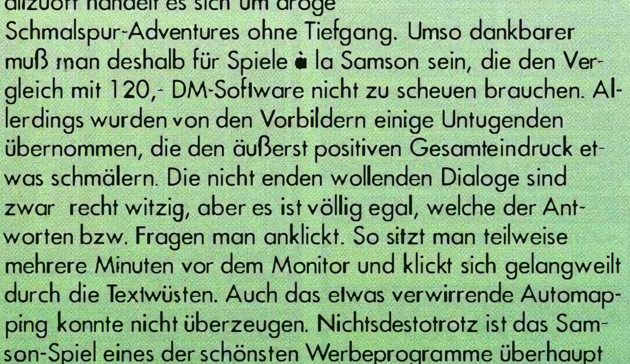
Die Story beginnt mit einer Notlandung in der Wüste Jordaniens, nachdem der Pilot des Flugzeugs etwas zu tief ins Glas geschaut hat. Nach der etwas unsanften Ankunft verschlägt es Sie und Ihre Begleitung in einen Tempel, in dem Sie riesige Labyrinthe mit unzähligen Geheimgängen erwarten. Auf den Korridoren wurden freundlicherweise Nahrungsmittel für hungrige Abenteurer bereitgelegt, die die verlorene Energie wieder auffrischen. Wer nicht aufpaßt, macht mit Skorpionen, Kugelfallen und giftigen Spinnen Bekanntschaft, die sich in diesem unterirdischen System tummeln. Wie bei einem Rollenspiel können Sie sich mit hilfsbereiten Bewohnern unterhalten, wertvolle Schätze anhäufen oder sich auf der Karte eine Übersicht der bereits erforschten Gegenden zeigen lassen.

Abgekupfert

Wer sich Samson zulegt, bekommt einen Streifzug durch bekannte Computerspiele der letzten fünf Jahre geboten. Dialoge werden per Multiple-Choice abgewickelt, die Grafikansicht ähnelt der von Eye of the Beholder oder Ultima Underworld und die kniffligen Puzzles könnten aus Inca 2 stammen. Man kann sogar wie bei Doom durch Fenster in andere Räume blicken. Von der Aufmachung her fühlt man sich unweigerlich an Indiana Jones-Adventures erinnert.
Bei den technischen Aspekten von Samson sind vor allem die hübschen VGA-Bilder und das flotte Scrolling zu nennen, aber leider auch die nicht besonders originelle Hintergrundmusik und die wenigen digitalisierten Effekte. Die Maussteuerung wurde hingegen vorbildlich gelöst: Mit der rechten Maustaste wählen Sie Funktionen wie Schauen, Nehmen oder Reden an, während in einem Optionsmenü Spielstände geladen oder Grafikdetails eingestellt werden können.

Petra Maueröder ■

Statement



Zigarette sich, wer kann! Wie die Kaninchen aus dem Zylinder werden immer atemberaubendere Werbespiele hervorgezaubert. Doch im Grunde wird uns PC-Spielern stets das gleiche Karnickel präsentiert - allzuoft handelt es sich um dröge Schmalspur-Adventures ohne Tiefgang. Umso dankbarer muß man deshalb für Spiele à la Samson sein, die den Vergleich mit 120,- DM-Software nicht zu scheuen brauchen. Allerdings wurden von den Vorbildern einige Untugenden übernommen, die den äußerst positiven Gesamteindruck etwas schmälern. Die nicht enden wollenden Dialoge sind zwar recht witzig, aber es ist völlig egal, welche der Antworten bzw. Fragen man anklickt. So sitzt man teilweise mehrere Minuten vor dem Monitor und klickt sich gelangweilt durch die Textwüsten. Auch das etwas verwirrende Automapping konnte nicht überzeugen. Nichtsdestotrotz ist das Samson-Spiel eines der schönsten Werbeprogramme überhaupt und sein Geld auf jeden Fall wert.

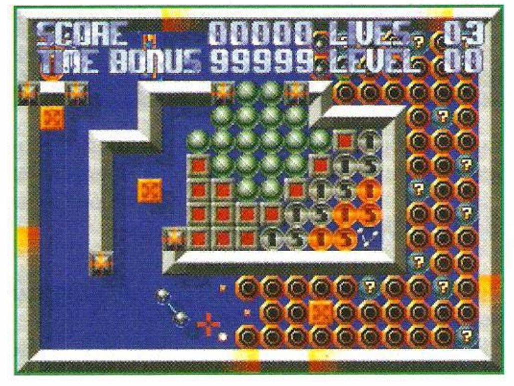




Megamotion

Schauorchester Ungelenk

Das fast schon totgeglaubte Genre Denkspiel zuckt ein letztes Mal auf: Ein Amiga-Spiel namens Megamotion wurde - warum auch immer - für PCs umgesetzt.



Die Spielidee kann sich sehen lassen, die Umsetzung leider weniger.

Loopz, Ishido, Chip´s Challenge oder Logical - welcher erfahrene Spieler erinnert sich nicht gerne an die langen Nächte, in denen Level um Level dieser neckischen Denkspiele geknackt wurde. Nur mit viel Glück findet man solche Klassiker noch in Compilations oder bei gutsortierten Softwarehändlern. Doch die glorreichen Zeiten dieser Spiele sind vorbei. Trotzdem versuchen noch einige Hersteller, etwas Saft aus der völlig ausgemergelten Zitrone herauszupressen: Mit Grafiken auf EGA-Niveau, einer mittelprächtigen Spielidee und nicht vorhandenem Sound geht der Hersteller Virtual Visions auf Käuferfang.
Mit der Maus kontrollieren Sie ein Gebilde aus Kugeln und Stangen, das um ein von Ihnen festgelegtes Zentrum rotiert. Klicken Sie eine Kugel an, wird diese automatisch zum neuen Mittelpunkt des Gelenks. Auf diese Weise können Sie die Figur in jede beliebige Richtung manövrieren und damit wie mit einem Vorschlaghammer Hindernisse zerstören. Jeder Level enthält andere Elemente, die zum Teil recht überraschende Ereignisse auslösen. Von Ihrer Ausgangsposition müssen Sie schnellstmöglich zu einem gekennzeichneten Ziel gelangen, ohne bestimmte Mauern oder Felder zu berühren.
In vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen können Sie Ihre Geschicklichkeit ausgiebig testen. Nach jedem absolvierten Level verrät Ihnen das Programm ein Paßwort, mit dem Sie auch nach längerer Abstinenz an der zuletzt gespielten Position fortfahren können. Die sehr exakte Maussteuerung versetzt einen in die Lage, selbst komplizierte Sackgassen oder schier ausweglose Situationen mit einiger Übung zu bewältigen. Je schneller Sie einen Abschnitt lösen, desto mehr Punkte bekommen Sie gutgeschrieben; besonders erfolgreiche Spieler werden zudem in einer Highscore-Liste verewigt. Soweit zu den fragwürdigen Pluspunkten von Megamotion.
Wie bereits angedeutet, müssen sich unerschrockene Käufer auf einiges gefaßt machen. Nostalgische Gefühle kommen auf, wenn die aus heutiger Sicht völlig veraltete VGA-Grafik zum Vorschein kommt. Trotz aller Bemühungen gelang es im Test nicht, der Soundkarte auch nur den leisesten Ton zu entlocken.
Zu schlechter Letzt noch ein Hinweis an alle, die sich unbedingt dieses Spiel zulegen wollen: Wer im Eifer des Gefechts versehentlich mit der Tastatur kollidiert, kehrt ohne Vorwarnung zum Betriebssystem zurück. Erfahrungsgemäß tritt dieser Fall genau dann ein, wenn man nur noch zwei Klicks von der Lösung eines verzwickten Levels entfernt ist. Da kommt Freude auf!

Petra Maueröder ■







Zu Beginn macht es wirklich Spaß, den rotierenden Kugeln bei der Arbeit zuzusehen.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HDD,5 MB	Roland
MEM500 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Amiga-Umsetzung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 70,-

HERSTELLER
Virtual Visions



RANKING

Denkspiel

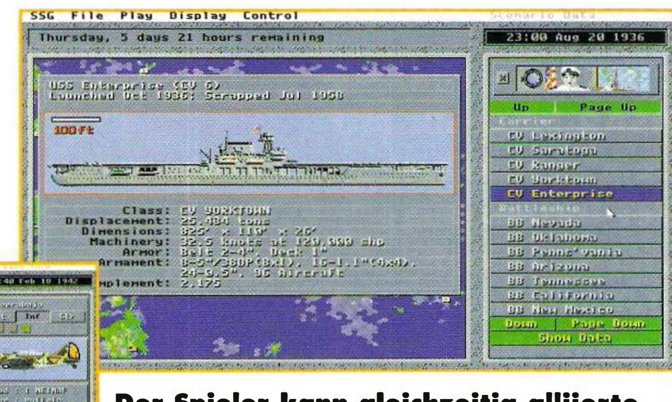
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
30%	-%	55%	30%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Carriers at War II

Schiffe versenken

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits den zweiten Aufguß von Burning Steel vorstellen konnten, folgt nun der Nachfolger zu Carriers at War.



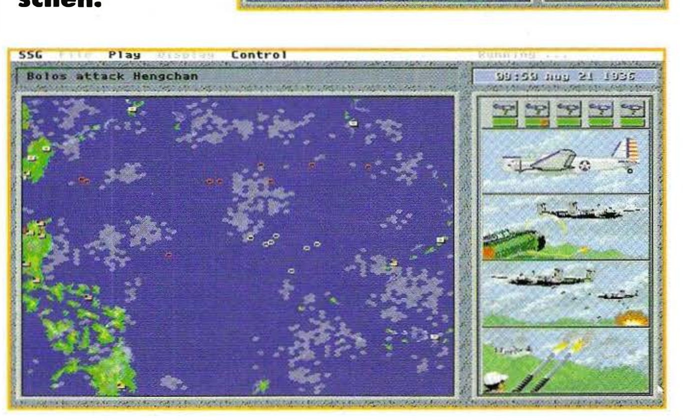
Der Spieler kann gleichzeitig alliierte und japanische Streitkräfte steuern.

Als Carriers at War vor über einem Jahr erschien, konnte es trotz seiner hohen Komplexität und peniblen Details nur wenig überzeugen. Die komplizierte Steuerung machte jeden einzelnen Spielzug zu einem zeitraubenden Unterfangen. Auch das nachgeschobene Construction Kit machte Carriers at War nicht attraktiver, da das Kit nach vielen undokumentierten Parametern fragte, die sich zudem auf das Spiel kaum ausgewirkt haben.
Die Zeit für ein Update war also überreif. Die Strategic Studies Group gestaltete die Oberfläche neu, löschte einige sinnlose Menüpunkte und erhöhte geringfügig die Spielgeschwindigkeit. Das Hauptmanko aber blieb unangetastet: die unübersichtliche Spielerführung wurde fast unverändert übernommen. Immer noch ist es eine Tortur, einen Spielzug völlig manuell zu gestalten. Wenigstens läßt sich zu Beginn eines Spiels schon festlegen, welche der eigenen oder sogar auch feindlichen Flotten man unter seine Regie stellen möchte. Die anderen Verbände werden vom Computer gesteuert, der sich dabei völlig neutral verhält.
Wer vom ersten auf den zweiten Teil aufsteigt, erhält für sein Geld neue Schiffs- und Flugzeugtypen, neue Missionen und ein sehr ordentliches und umfangreiches Handbuch. Wie gehabt, ist die Handlung des Spiels am Ende des Zweiten Weltkriegs angesiedelt, das Thema sind die Seeschlachten zwischen den Alliierten und Japan. Der Spieler hat Kontrolle über alle erdenklichen Schiffstypen, U-Boote, Flugzeuge und Marine-Basen. Soweit gewünscht, lassen sich alle Handlungen vom Dirigieren einer ganzen Flotte bis hin zur Kursänderung eines einzelnen Flugzeugs in die eigene Hand nehmen. Außer viel Geduld und Liebe für das Genre sollte der Spieler aber auch gute Englisch- und Handbuchkenntnisse mitbringen, da sich das unübersichtliche Spiel für ein Install-and-Play keineswegs eignet.

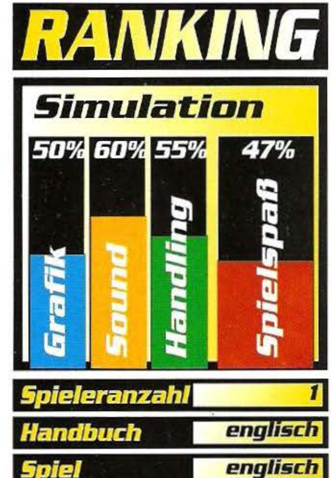
Harald Wagner ■



Die passablen Grafiken können leider nur für kurze Zeit über die Mängel des Spiels hinwegtäuschen.







Das Schwarze Auge 2 - Sternenschweif

Im Sog des Kometen

Die Konkurrenz für DSA2 ist groß. Mit dem achten Teil der Ultima-Saga und Ravenloft stehen zwei potentielle Rollenspielhits bereits in den Regalen.



Der berechnete Computerkampf spart Zeit (oben); man kann aber auch wieder strategisch zu Werke gehen (links).



Der zweite Teil wurde mit rasend schnellem 3D-Smooth-Scrolling ausgestattet. Ein German Underworld?

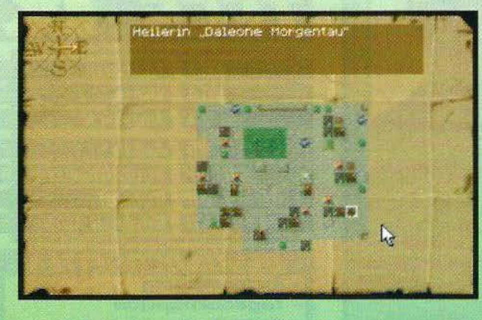


Anscheinend will Attic ein wahres Epos über das Fantasyland Aventurien komponieren, denn das Drehbuch zum dritten Teil steht bereits fest und wir werden in einer der nächsten Ausgaben darüber berichten können. Doch jetzt zum zweiten Teil: nachdem die tapferen Recken vor nur wenigen Monden ganz Nordaventurien vor einer düsteren Zukunft in Orkhänden durch die Schicksalsklinge bewahrten, braut sich bereits neuer Ärger zusammen. Mit den Schwarzpelzen verhält es sich eben wie mit der Hydra: man schlägt einen Kopf ab, woraufhin sich einem bereits zwei weitere dreckige Orkhälse entgegenstrecken. Doch eine Handvoll Helden kann sich natürlich nicht mit den riesigen Heerscharen der raubenden Orks messen. In besseren Zeiten waren es die Elfen und Zwerge, die sich gemeinsam gegen die heranstürmende Flut stellten. Die uralte Antipathie zwischen diesen beiden ungleichen Rassen beginnt nun aber zu eskalieren. Sie sind nicht mehr bereit, Seite an Seite zu kämpfen. Nur ein längst verschwundenes Artefakt, das sowohl sture Zwerge als auch unbeschwert lebende Elfen als Freundschafts- und Friedenssymbol untereinander akzeptieren, könnte die Völker noch rechtzeitig vereinen. Viele Mythen und Legenden ranken sich um diesen Gegenstand, und so obliegt es den Helden, den wahren Kern dieser Geschichten zu enthüllen. Ein Schicksalsschlag kommt selten allein. Die für ihre Schlagkraft bekannte Streitaxt „Sternenschweif" wurde aus dem Tempel unbemerkt entwendet. Auch diese mächtige Waffe müssen die Helden wieder beschaffen, um die Bedrohung durch die hinterhältigen Orks erneut erfolgreich abzuwenden.

German Underworld?

Die auffälligste Neuerung sind sicherlich die nun möglichen 360°-Drehungen. Allerdings sind sämtliche Grundrisse rechteckig geblieben, der einzige wirkliche Vorteil liegt also in der diagonalen Fortbewegung. Selbstverständlich unterstützt die Betrachtung aus allen Winkeln das räumliche Vorstellungsvermögen ungemein und ist eine wahre Augenfreude, selbst wenn es sich nur um Schachbrettkarten handelt. Butterweiches Scrolling macht jede Stadtwanderung zum Hochgenuß. Darüber hinaus ergibt sich ein interessanter Effekt, wenn man mit Höchstgeschwindigkeit um eine Ecke biegt. Um den Radialkräften standzuhalten, legt sich die Abenteuergruppe nämlich gehörig in die Kurve, womit die Illusion nahezu perfekt wäre; hoffentlich wird niemand seekrank.
Im Punkt Charaktergenerierung hat sich wenig geändert. Sie funktioniert natürlich nach den Regeln des Vorbilds (wie übrigens auch der Kampf), dem DSA-Brettrollenspiel. Neue Helden lassen sich jeweils in den Tempeln erschaffen und der Gruppe nach Wahl zufügen. Für alle, die einen schnellen Start bevorzugen, steht natürlich schon eine ausgewogene Crew bereit. Eine beson-

Das Automapping





Nie wieder ein Rollenspiel ohne Automapping! Wer ist schon bereit, stupide vom Bildschirm abzumalen. Die neue Spielhilfe von Attic vereint jedoch mehrere bereits bekannte und sehr nützliche Eigenschaften. Über die wohldosierte Einfärbung wurde ein neuer Maßstab im Punkt Übersichtlichkeit erreicht. Darüber hinaus setzt sich die Karte von den rein zweckbestimmten Grau in Grau-Schmierereien anderer Rollenspiele ab. Absolut genial: die Zoomfunktion. Außerdem kann jedes einzelne Feld dieses immer noch rechtwinklig aufgebauten Geländes mit einer mehrzeiligen Beschreibung versehen werden, so daß selbst in größeren Städten kaum die Orientierung verlorengeht. Das Beste besteht jedoch in der Möglichkeit, bereits besuchte Punkte wieder anzuspringen. Ein simpler Mausklick genügt und die gewählte Gruppe marschiert zur gewünschten Lokalität.

Liebes Tagebuch...

Tagebücher erfreuen sich großer Beliebtheit bei den streßgeplagten Spielern. Schließlich möchte man seine Zeit nicht mit dem Niederschreiben von Notizen vergeuden, zumal Dialogtexte und ähnlich wichtige Informationen auch nicht ewig am Bildschirm erscheinen. Das Tagebuch von DSA2 kann jedoch vieles mehr, als nur ausgewählte Texte zu speichern. Der Spieler selbst darf eigene Eintragungen tätigen, um zum Beispiel einige Anmerkungen an das blödsinnige Gebrabbel eines exzentrischen Geschichtenerzählers zu setzen. Das wäre alles keine sonderlich große Hilfe, da der Umfang des Tagebuchs rasant (wen wundert's, bei diesem Spielumfang?) anwächst. In diesem Fall aktiviert man einfach die Stichwortsuche und es bleibt einem wieder viel Zeit erspart. Ein wahres Muß für den reinen Rollenspiel-Genuß.

ders bemerkenswerte Veränderung des Nachfolgers liegt in der Kampfsequenz. Kenner der Schicksalsklinge wissen, daß die Prügelorgien selbst bei automatischer Steuerung alles andere als zügig vorübergingen. Neben der bildlich schönen isometrischen Ansicht steht nun auch ein weniger zeitraubender Weg zur Verfügung. Der alternative Kampfmodus zeigt nur die gegnerischen Parteien und die Erfolge ihrer Versuche, sich zu Brei zu schlagen oder in Scheibchen zu hacken. Das Ganze erinnert an Bard's Tale und Fantasy III, also schlicht, aber genial.
So ziemlich das wichtigste Element eines Rollenspiels ist die Konversation. Solange die Blechdeppen das gesprochene Wort nicht verstehen, wird dies wohl oder übel das Manko aller Computerrollenspiele bleiben. Trotzdem ist man mit dem üblichen Stichwortsystem gut bedient. Die Unterhaltungspartner sind nach wie vor nicht gewillt, sich Löcher in den Bauch fragen zu lassen, denn sobald es ihnen zu viel wird, brechen sie das peinliche Verhör ab; in dieser Beziehung sind Rollenspieler eben zu penetrant.
Der große Umfang von rund 25MB verheißt schon keinen schnellen Lösungsweg. Bevor man in den Genuß der Endsequenz kommt, wollen drei Hauptaufträge und zahlreiche Nebenabenteuer ausgeführt und bestanden sein. Dazu gehören riesige Dungeons, Reisen durch die unzivilisierte Wildnis und hinterhältige Begegnungen mit kriminellen Elementen der Städte. So nach und nach lassen sich die nötigen Informationen zusammentragen, die eine Lösung ermöglichen.

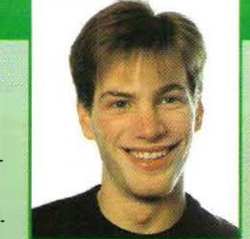
Alexander Geltenpoth ■





Ein altbekanntes Bild im Dungeon. Hier sehen Sie das Titelbild von der Schicksalsklinge.

Statement



Mit Sternenschweif hat Attic nun endlich bewiesen, daß es zu den ganz Großen gehört. Schon allein Grafik und Animation verleihen ihm das Prädikat wertvoll. Die Oberflächenbenutzung ist phantastisch simpel und überaus praktisch, doch diese ganzen Vorzüge verblassen angesichts des Sounds. Da wären natürlich die üblichen Musikstücke im Hintergrund und die lebensnahen FX, alles in hervorragender Qualität. Noch eine Stufe darüber ist jedoch die digitalisierte Sprachausgabe anzusetzen; bei der CD-ROM-Version sollen sämtliche Dialoge gesprochen sein! Wer noch kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, kommt aber mit dem ebenfalls erhältlichen Speech-Pack in ähnliche Genüsse. Für ungetrübten Wohlklang sorgt jedoch nur eine technisch dem neuesten Stand entsprechende Soundkarte: der beste General-Midi-Sound, den ich je gehört habe!



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 25 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Automapping
- Tagebuchoption
- 360°-Drehungen

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Attic

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	92%	88%	86%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

Wieder einmal wühlte ich tief in den Niederungen der Softwarebranche, um unsere Leser vor den schlimmsten Auswüchsen zu warnen. Wieder einmal wurde mein Magen einer harten Belastungsprobe unterzogen. Wieder einmal wurde mein natürliches Schlafbedürfnis schier übermächtig. Wieder einmal werden die hier vorgestellten Spiele an Leser verlost, die mir ihre Meinung zu dieser Rubrik kundtun. Wieder einmal will diese Games kein Schw... Entschuldigung... Mensch haben. Nicht daß ich dafür kein Verständnis aufbringen könnte, aber irgendwie müssen wir das Zeug ja loswerden.

Rainer Rosshirt

Wild West



Angeblich ist nicht nur LucasArts in der Lage, gute deutschsprachige Adventures herzustellen - nein, laut eigenem Pressetext kann das auch die Firma Proline Software. Und zum Beweis werfen sie auch gleich Wild West auf den unschuldigen Markt. Das ausgezeichnet gemachte Handbüchlein führt uns auch flugs in die Grundbegriffe von MS-DOS und der Handlung ein, wobei ersteres spannender und zweiteres auch recht schnell erzählt ist. Es würde sich hierbei um ein interaktives (ich hasse den inflationären Gebrauch dieses Wortes) Grafikabenteuer handeln, in welchem der geneigte Kunde (so es solche geben sollte) die Rolle des Ronald Reddish übernimmt. Bei seiner Wanderung durch den Wilden Westen landet er in Laredo. Die Stadt wird von dem gar furchterbar bösen Leslie Marbosh beherrscht. Donald beschließt, dem Treiben des Banditen ein Ende zu bereiten und bewirbt sich als Sheriff. Aber da sich nicht jeder so nennen darf, muß er sich erst einer Sheriff-Eignungsprüfung unterziehen. Wer dabei nicht einschläft, kann den Kampf mit Leslie Marbosh aufnehmen. Die Musik dudelt auch recht stimmungsvoll aus den Lautsprechern, leider kann die Grafik da aber nicht mithalten. Lustlos schickt man seinen Hauptdarsteller an lieblos gezeichnete Orte, die krampfhaft versuchen, witzig zu wirken. Dasselbe kann man übrigens auch von den Dialogen sagen. Die (zugegeben gute) Steuerung kennen wir ja schon von LucasArts, aber nicht so platte Witzchen. Wer witzige Grafikadventures mag, sollte sich lieber einen Oldie von LucasArts zulegen - der ist besser und noch dazu billiger.



Corridor 7



Corridor 7 hat einen Vorteil: es kostet DM50,-

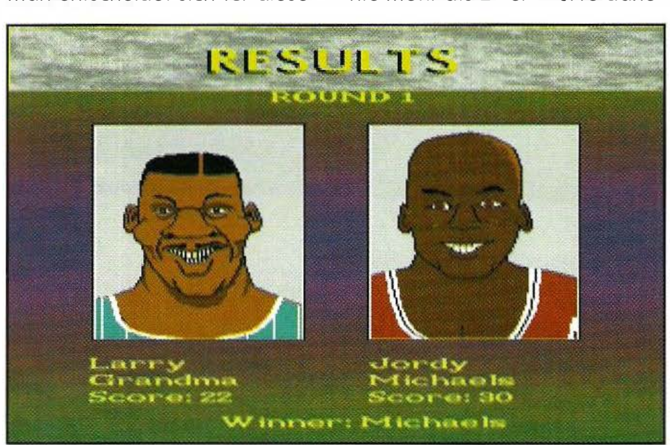
Wir schreiben das Jahr 2012. Ein Team von US-Wissenschaftlern kehrt vom Mars zurück, mit einem großen metallischen Objekt, welches sich leider als Tor herausstellt, das unsere Welt mit einer anderen verbindet. Eine riesige Armee von Außerirdischen hat nun nichts besseres zu tun, als unsere gute alte Erde zu erobern. Natürlich bleibt es an Ihnen hängen, den Eindringlingen zu zeigen, wie nach Doom hier mit Aliens umgesprungen wird.
Die grandiose 3D-Engine, die vor 500 Jahren für Wolfenstein 3D entwickelt wurde, kam auch hier zum Einsatz. 30 Stockwerke, jede Menge Aliens und ein schnelles Scrolling versprechen Action satt, ein gelungener Soundtrack erfreut das Ohr. Zwar sind die Rätsel nicht besonders schwer, die Aliens erschrecken heute kein Kleinkind mehr, die Grafiken könnten etwas besser sein und die Action raubte mir auch nicht gerade den Atem. Dennoch ist es eigentlich schade, daß dieses Spiel in Down the Drain landen mußte. Noch vor zwei Jahren wäre es ein echter Knüller geworden! Aber um heute in den Jagdgebieten von Doom zu wildern, genügt es eben nicht mehr, mit einem alten Vorderlader anzutreten.

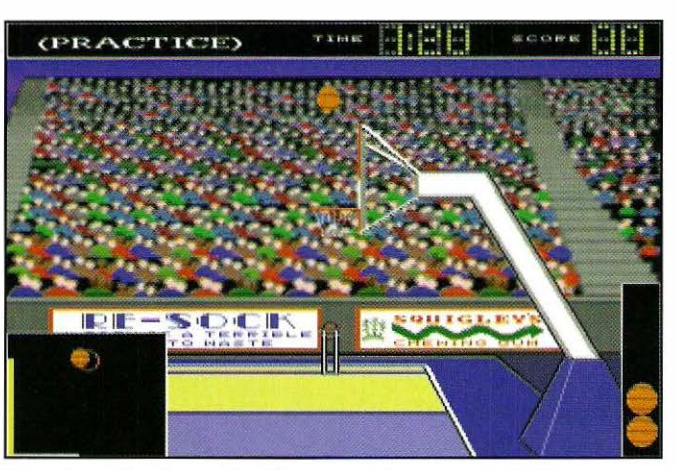
3 Point Basketball

Just Do It!



Wer sich mit den Cracks der Basketballszene im Körbewerfen messen will, muß deswegen nicht gleich die sündhaft teuren Sporttreter der Nobelfirmen kaufen, um gerüstet zu sein. Völlig ausreichend dazu ist ein einfacher PC, ein Sharewareprogramm und eine spezialbeschichtete, rutschfeste, wurfsichere, andruckverstellbare, handdynamische MAUS (ab DM 19,95 bei jedem EDV-Händler zu erhalten). Nun mal angenommen, man entscheidet sich für diese sportliche Betätigung, so beginnt der qualvolle Weg des Sports. Übung macht den Meister, und so gilt es primär, das Treffen des Korbes von allen möglichen Seiten zu trainieren. Fühlt man sich ausreichend fit, kann man alleine oder mit bis zu vier menschlichen Mitstreitern an der World Championship teilnehmen. Dort trifft man auf die absolute Elite.
Jeder Korb zählt. Je Qualifikationsrunde gilt es, bis zu 30 Körbe zu plazieren, und ab der zweiten Runde sollte man nie mehr als zwei Würfe danebensetzen. Läßt man sich beim Zielen zu lange Zeit oder kommt man verfrüht aus der Puste, werden alle nicht ausgeführten Würfe nach zwei Minuten als Fehlversuch eingetragen. Durch die animierende Aufmachung und die angenehme 3D-Grafik handelt es sich um ein gelungenes Spiel. Viele Zwischensequenzen, angefangen vom Training bis zur Bombenstimmung im Stadion und den laufenden Kommentaren der Reporter, lockern das Spielgeschehen auf. Ein ideales Beispiel dafür, daß auch ganz einfache Spiele, bei denen es nur auf getimtes Drücken der Maus ankommt, faszinieren können. Bei uns entscheidet seit diesem Spiel nicht mehr das Los, wer die nächste Pizza zahlt!

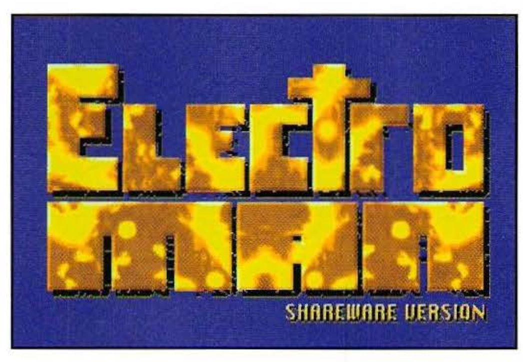




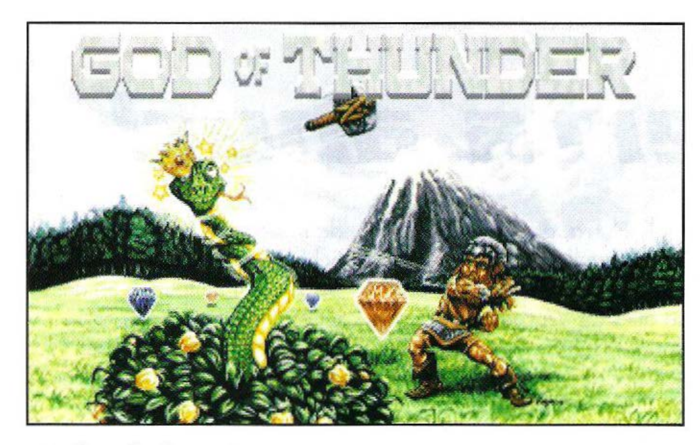
Um den Korb zu treffen, muß man viel Fingerspitzengefühl und schnelle Reaktionen beweisen.

Electro Man Deluxe

Epic legt auf!



In der Ausgabe 6/93 der PC Games stellten wir ein Spiel namens Electro Body vor und kommentierten: „ein Programm, das Produkten von Apogee durchaus das Wasser reichen kann" - und das dachte sich wohl auch Epic Megagames und bringt nun unter leicht geändertem Namen und aufgepeppter Grafik die Deluxe-Version von Electro Man. Art und Design des Programmes sind unverändert übernommen, und auch die Story blieb gleich. Nochmal für diejenigen, die erst vor kurzem zu dem Leserkreis gestoßen sind:
Jack wird nach einem gnadenlosen Gemetzel an seiner Familie und Freunden als einziger Überlebender geborgen und schwört Rache. Aufgrund seiner schweren Verletzungen werden mechanische Teile implantiert und Jack wird zum kampfwütigen Cyborg. Auch in dieser Version ist das Spiel eine Herausforderung. Digitalisierter Sound und verbesserte 256 Farb-VGA-Grafikroutinen schreien geradezu nach einem Probelauf. Für den, der dieses Programm noch gar nicht kennt, ein unbedingtes Muß!



Gods of Thunder

If I had a Hammer

Wer kommt schon auf die verrückte Idee, nur mit einem Hammer bewaffnet Schlangen, Gnomen, Zauberern und Spinnen zu trotzen? Aber genau das ist die Aufgabe des kleinen Helden, der sich durch ein Wirrwarr von verschachtelten Levels durchkämpfen muß. Warum das Ganze? Im Jahre 927 vor Christus, als Odin, der nordische Obergott, sein Mittagsschläfchen hielt, hat einer seiner Söhne ein Land namens Midgard besetzt und sich zum Herrscher erklärt. Als loyaler Sohn Thor (daher der Hammer) gilt es nun, alles daranzusetzen, Odins Willen auch denjenigen zu verdeutlichen, denen es am nötigen Respekt mangelt. Doch sieh an, diese Feiglinge stellen sich nicht sofort zum Kampf, sondern verkriechen sich hinter einem langen Weg, gespickt mit Gefahren. Diese gilt es zu meistern, dabei neue Lebenskraft zu erhalten und magische Kenntnisse zu erwerben.

Der Rundenaufbau ist übersichtlich, wenn auch nicht immer gerade einfach zu lösen. Die Gegner und Objekte sind als Sprites dargestellt. Was trotz nettem Spielgedanken etwas zu kurz kommt, ist die Umsetzung. So erscheinen alle bereits vernichteten Gegner bei erneutem Eintritt in einen Level wieder. Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig und Grafik sowie Sound sind sehr mager gehalten. Also eher etwas für jüngere Einsteiger, die Daddys PC auch mal für, ihrer Meinung nach, ernsthaftere Dinge als Textverarbeitung einsetzen wollen. Der Ressourcenbedarf erlaubt den Einsatz eines 286er, allerdings mit VGA-Karte!



Odins Sohn Thor ist der Hauptdarsteller in diesem spannenden Abenteuer.

Buick-Golf

Jetzt Langerts aber!

Kaum beginnt der Sommer an die Tür zu klopfen, schon ziehen wieder merkwürdige Gestalten über gepflegte Anlagen und suchen mit einem kleinen Ball eines der gut versteckten 18 Löcher. Ja - der Insider sagt dazu Golf. Golt sei Dank sind die echten Könner dieses Sports jahreszeitenunabhängig und können mit Hilfe von gespeicherten Golfplätzen jederzeit eine Runde Natur von Zuhause aus genießen. Viele Programme sind diesbezüglich geschrieben worden, doch wie für den Sport selber, mußte auch dafür meist einiges investiert werden. Ganz anders beim Buick-Golf. Hurra, der amerikanische Autohersteller zeigt, was man außer einem Adventure noch so alles als Werbespiel bringen kann. Freuten wir uns anfänglich nur über die Abwechslung an sich, wußten wir schon beim ersten Bildaufbau nicht mehr, wie uns geschieht. Hier wird doch tatsächlich feinste 3D-Grafik geboten. Sofort wurde der Schläger gezückt und der Ball einige hundert Yards nach vorne gedroschen. Nach einigen Rückschlägen und Richtungskorrekturen landet die Kugel endlich im Grün, auf dem man zu guter Letzt die Feinjustierung Ball-zu-Loch aus der Vogelperspektive vornimmt. In der Tabelle trägt man dann stolz die benötigte Schlagzahl ein, stolz jedenfalls bis zu dem Zeitpunkt, an dem man die vorgegebene Standardschlagzahl liest. Aber - so der Vorsatz - beim nächsten Loch wird alles besser.
Dieses Produkt vermittelt neben der getrennt aufrufbaren und nicht unterschwellig beigejubelten Werbebotschaft doch die gehörige Spielfreude, die dazu animieren kann, sich auch über das Produkt an sich Gedanken zu machen (wäre dies nicht gerade eine bei uns sehr sehr spärlich vertretene Marke). Was bleibt, darf als Anregung für Daimler gelten: anstelle Unsummen von Werbegelder in die Fußball WM zu stecken, ein Werbesoccer kreieren zu lassen!

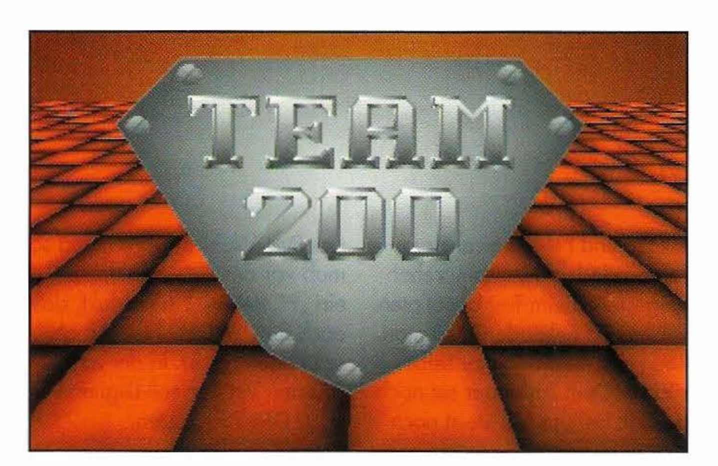
Buick-Golf braucht sich vor kommerziellen Spielen nicht verstecken. Eine reife Leistung!

Bars

Keine Kopie



Ist Puzzle eher etwas für Spieler, die ihre Denksportaufgaben in Ruhe lösen möchten, so kann es bei Bars schon einmal ziemlich hektisch werden. Es müssen verschiedene Steine zusammengefügt werden und schwups - weg sind sie. Bis auf diese Gemeinsamkeit und die Tatsache, daß von Bars, ähnlich wie von Tetris, die Gefahr ausgeht, süchtig zu werden, enden hier auch schon die Gemeinsamkeiten. Zunächst wird man von Dr. Arnold Bathanks, dem Erfinder des Spiels, in einem kleinen zeichentrickähnlichen Vorspann begrüßt. Dann geht es los. Vier Barren, bestehend aus verschiedenen Steinen, wachsen vom Boden des Bildschirms zum oberen Bildschirmrand. Der Spieler muß nun versuchen, drei gleiche Steine übereinander zu stapeln, um das lästige Gestein vom Spielfeld zu bringen. Ist der Spieler nicht schnell genug und erreicht einer der Barren den oberen Bildschirmrand, dann ist das Spiel verloren. Nach jeweils fünf gemeisterten Spielrunden, wird entweder ein Bonusstein oder ein Stein einer anderen Kategorie ergänzt. Die Schnelligkeit des Spieles ist einstellbar. Auch hier findet sich ein etwas wahnwitziger Spielmodus „crazy", bei dem das Programm willkürlich Barren umstellt, erhöht oder verschwinden läßt. Fazit: Wer mehr als fünf Minuten vor diesem Spiel verbracht hat, wird Schwierigkeiten haben, von Bars loszukommen. Neben guter Grafik und Soundeffekten kann das Spiel vor allem durch viel Spielwitz glänzen. Die einfache, aber geniale Spielidee garantiert, daß man sofort loslegen kann. Vollversion 48.- DM.



Puzzle

Denksport

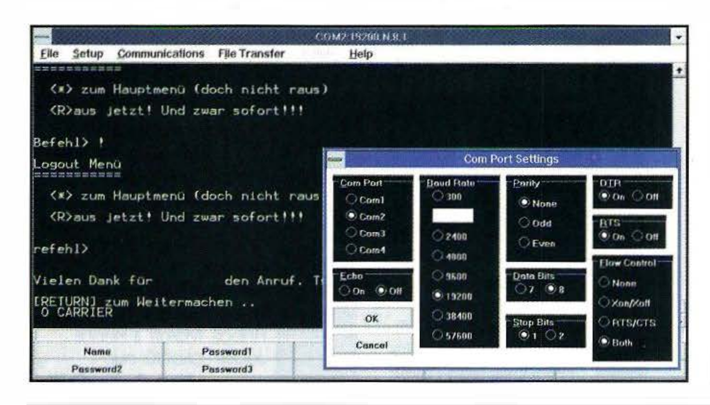
Eine noch kleine Softwareschmiede namens TEAM 200 aus Reykjavik ist auf dem besten Weg, sich auf dem Sektor der Shareware-Spiele einen Namen zu machen. Mit ihrem Erstlingswerk Puzzle konnten die drei Autoren vor wenigen Wochen beweisen, daß sie vor allem auf den Gebieten Grafik, Sound und Originalität nicht hinter renommierten Programmierteams zurückstecken müssen. Puzzle ist eine Umsetzung der bekannten Denk- bzw. Geduldspiele, bei denen ein Bild in viele Teile zerlegt und dann wieder zusammengesetzt werden muß. Fünf Gemälde, die im Lieferumfang der Shareware-Version enthalten sind, können in mehreren Schwierigkeitsgraden und Größen zusammengelegt werden. Die Denkerskalaeinstellungen reichen von „leicht" (fast schon lächerlich) über „mittel" bis „schwer" (mit engem Zeitlimit), und als Extra gibt´s noch die Option „niemals". Letzteres kann wörtlich genommen werden, denn das Programm wechselt die Teile automatisch nach einer gewissen Zeit, wobei jedes Teil nur insgesamt zweimal angezeigt wird. Wer diesen Level meistert, darf sich wahrhaft einen Puzzle-Meister nennen. Ferner ist die Größe der Puzzle-Teile einstellbar und reicht von „riesig" (25 Teile) bis „winzig" (156 Teile). Die Registrierung kostet DM 48.- und beinhaltet weitere Screens sowie ein Programm, mit dem eigene Bilder (im PCX-Format) eingebunden werden können. Dieses Programm ist für Kinder uneingeschränkt empfehlenswert.

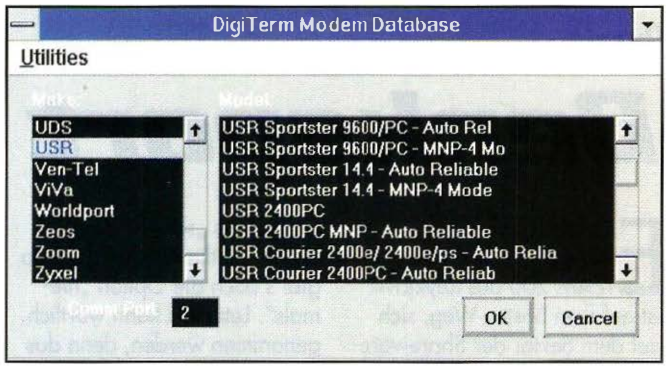


Get it - Check it - Cheat it!

Digiterm V1.0

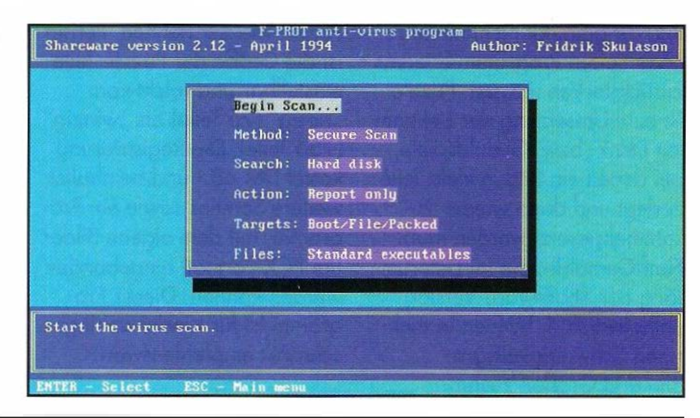
Dieses brandneue Produkt auf dem Sharewaremarkt verspricht, auf was man lange warten mußte - ein simpel zu bedienendes, trotzdem komfortables DFÜ-Programm unter Windows. Bereits beim ersten Starten findet man sich spielend mit den sonst oft so komplizierten Einstellungen zurecht. Für fast alle Modems sind die notwendigen Parameter bereits vorhanden. Kleinigkeiten wie Hintergrundfarbe, Transferprotokolle und Fehlerkorrekturverfahren sind im Mausumdrehen eingestellt (beim Test benötigten wir ca. 20 Sekunden) und man kann der ersten Box zu Leibe rücken. Dem Anfänger sei noch gesagt: bei uns gilt meist noch das Puls-Wahlverfahren, und so muß vor der Anwahlnummer ein „P" stehen. Ein Produkt, das auch für den DFÜ-Neuling absolut geeignet ist. In der registrierten Version soll Digiterm V1.0 DM 99.- kosten.





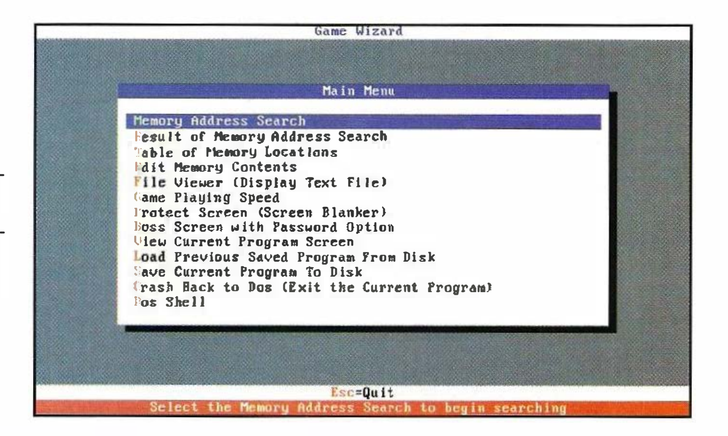
Infektionsblocker

Ist es doch schon über ein halbes Jahr her, daß wir das letzte Mal auf die Virenplage hingewiesen und effektive Gegenmittel angeboten haben. Inzwischen hat sich einiges bösartig mutiert, und flink wurde ein Gegenmittelchen gebraut. Das es notwendig ist, daß man solche Virenkiller ständig griffbereit oder besser sogar auf der Festplatte zu haben, hat die Vergangenheit überdeutlich gezeigt. Man erinnere sich nur an den verheerenden Michelangelo-Virus. Die neuesten Versionen von F-Prot (V2.12) und McAfees Virensanner (V2.00) sind eingetroffen. Sollte Ihr Rechner erst einmal einen Virus zu erkennen geben, ist es meist zu spät und so gilt auch hier der Uraltspruch - Vorbeugen ist besser als entseuchen - vor allem nach einem Boxenstop!



Game Wizard

Das Tool für den professionellen Cheat. Wie oft hat man sich bei Spielen schon über unüberwindbare Stellen oder zu wenig Leben, Geld oder Energie geärgert. Wäre es nicht fantastisch, an jeder Stelle abspeichern zu können, um die Situation so lange zu probieren, bis der Erfolg winkt? Nun - hier ist die Lösung. Game Wizard läuft im Hintergrund mit und stellt ein riesiges Spektrum von Funktionen zum Ändern des Vordergrundprogrammes zur Verfügung. Dabei muß man bei weitem kein Profi sein, um durchzusteigen, denn im mitgelieferten Lernprogramm werden alle Optionen hinreichend erklärt und geübt. Voll zur Geltung kommt dieses Tool jedoch erst in der Vollversion (ca. DM 99.-), in der alle Funktionen freigegeben sind und mit der sich nahezu jedes Programm beeinflussen läßt.



Media Vision Pro Graphics 1024

Turbodiesel mit Direkteinspritzung

Der angeblich "fastest Windows accelerator on the Planet" kommt von einem Hersteller, der sich bisher eigentlich nur auf dem Gebiet der Soundkarten einen Namen gemacht hat. Ob die Pro Graphics 1024 von Media Vision tatsächlich das hochgegriffene Versprechen hält, der schnellste Windows-Beschleuniger der Welt zu sein, überprüften wir in der PC Games-Redaktion im Praxistest.

Um Mißverständnissen sofort aus dem Weg zu gehen: Wenn hier von einem Windows-Accelerator bzw. Windows-Beschleuniger die Rede ist, ist damit nichts anderes gemeint als eine VGA-Karte, die wie alle anderen VGA-Boards für jegliche Art von PC-Spielen geeignet ist, aber zusätzlich noch einen speziellen Chip enthält, der den Grafikaufbau der Programmoberfläche Windows erheblich beschleunigt.
Die Auswahl an Windows-Acceleratoren ist inzwischen fast unübersichtlich groß geworden - vielleicht steckt in Ihrem neuen Rechner ja auch einer und Sie wissen gar nichts davon? Im Nachtrag zu unserer Marktübersicht aus Ausgabe 1/94 stellen wir jetzt eine Acceleratorkarte auf den Prüfstand, die von sich behauptet, das Feld aller anderen Windows-Beschleuniger hinter sich zu lassen. Eine andere Frage, die es auch zu klären gilt, ist außerdem, wie sich die hochgezüchtete Grafikkarte unter DOS verhält. Springt vom enormen Geschwindigkeitszuwachs unter Windows denn auch etwas für Spiele ab?



Durch Accelerator-Schaltkreise und 72 Bit-Architektur wird aus einem DOS-Diesel ein rasanter Windows-TDI.

Wie heißt Du, Monitor?

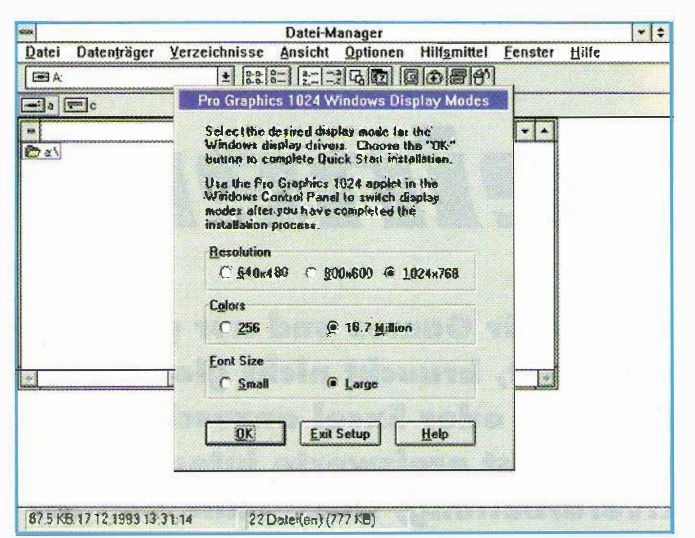
Von Media Visions Soundkarten ist man die kinderleichte Installation ohne jegliche Jumper gewohnt. Bei der Pro Graphics 1024 wird diese lobenswerte Tradition offensichtlich fortgesetzt. Nach dem Einstecken der Karte gilt es lediglich, in Windows zu gehen und das Setup-Programm auf der Treiberdiskette zu starten. Wer das Bedienungshandbuch seines Monitors nach dem Kauf aufbewahrt hat, ist für den nächsten Schritt gut gerüstet: Ansonsten sollte man nämlich einen gebräuchlichen Marken-Monitor besitzen, den das Setup-Programm selbst kennt, oder man muß die Zeilenwiederholfrequenzen seines Monitors per Trial-and-Error eben selbst herausfinden. Die maximale Bildwiederholrate, die bei einer Auflösung von 1024 x 768 Punkten und 256 Farben immerhin noch eingestellt werden kann, kann mit 72 Hz immer noch als sehr ergonomisch bezeichnet werden - natürlich vorausgesetzt, der Monitor macht dabei mit, was bei unseren SuperVGA-Monitoren in der PC Games-Redaktion allerdings nicht immer der Fall war.

Windows Top, DOS Flop

Von der extrem hohen Geschwindigkeit unter Windows (siehe Winmark-Test) profitieren Anwendungsprogramme gleichermaßen wie Videoclips. Ein "FastFilm"-Schaltkreis, der den Ablauf von Videosequenzen beschleunigen soll, wurde zu diesem Zweck speziell auf der Karte integriert. Bei grafisch aufwendigen DOS-Programmen, in erster Linie natürlich Spiele, ist die Leistung der Karte allerdings alles andere als Oberklasse. Eine Video Score von 1713 Punkten, den das Testprogramm PC Bench 8.0 für die Pro Graphics 1024

Technische Daten

Bussystem	Erhältlich als ISA-, VESA- und PCI-Bus-Variante
maximale Grafikauflösung	1024x768 Bildpunkte in 256 Farben (bzw. 16,7 Mio. Farben in der True Color-Version)
Grafikspeicher	2,25 MB VRAM in der True Color-Version, 0,75 MB VRAM in der 256-Farben-Version
Softwareausstattung	Treiber für Windows 3.1, OS/2, Windows NT und diverse CAD-Programme, Kai's Power Tools für Windows
Preis:	DM 848,- für die True Color-Version



Windows-untypisch: Mit einem Treiber kann man auf mehrere Grafikmodi zugreifen. Man sieht oben, daß die verbreiteten 32.768 und 65.536 Farben-Modi nicht unterstützt werden. Wozu auch? Die Karte ist unter Windows schnell genug für 16,7 Millionen Farben.

ermittelte, liegt am unteren Ende der Wertungsskala. Hier wird das Vorurteil von den DOS-lahmen Windows-Beschleunigern wieder einmal bestätigt.

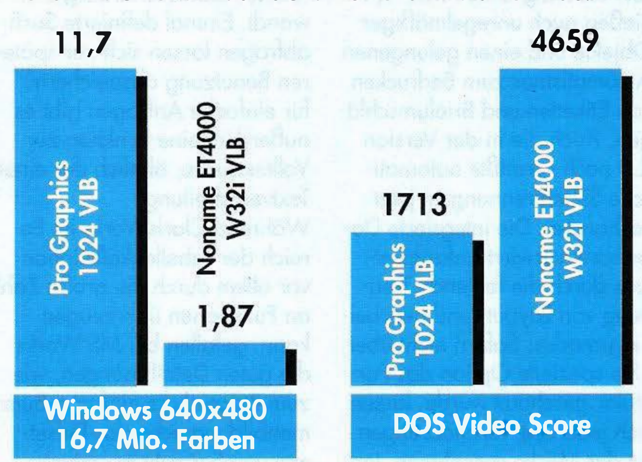
Eher für Profis als für Spieler

Alles in allem ist der typische PC-Spieler mit der Pro Graphics 1024 wohl weniger gut bedient als der Multimedia-Freak, der CAD-Entwickler oder der Seitengestalter. Unter Windows wird die Karte (in der PCI-Bus-Version) geschwindigkeitsmäßig tatsächlich von keiner anderen uns bekannten Karte geschlagen. Wer aber ausschließlich spielen möchte, bekommt beispielsweise mit einer ET4000 VL-Bus-Karte für weniger Geld weitaus bessere Leistung.

Thomas Borovskis ■

Pro Graphics 1024 im Test

Ein altes Vorurteil wird hier aufs neue bestätigt: Wenn eine Karte unter Windows so richtig abgeht, wird sie in DOS-Anwendungen meist zur Schnecke. Wir verglichen die Benchmarks der Pro Graphics 1024 VLB mit einer preiswerten Noname Windows-Accelerator Card der 300 Mark-Preisklasse. Als Testprogramme wählten wir WinBench 4.0 unter Windows und PC Bench 8.0 unter DOS.



Integrierte Software für Windows

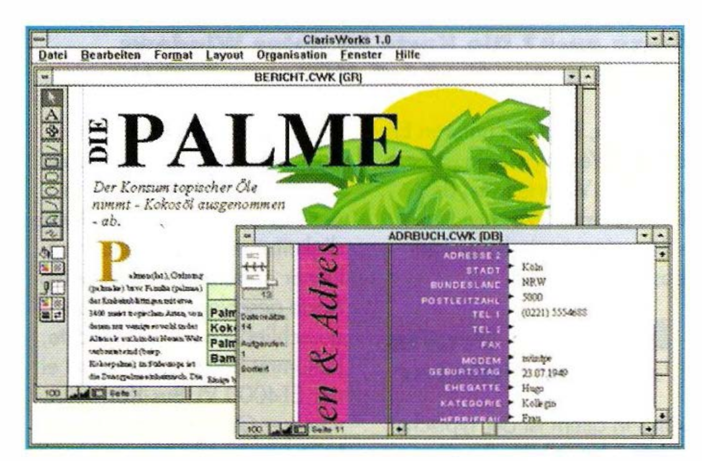
Alles in einem

Wer den PC überwiegend für Games und nur gelegentlich zum Arbeiten nutzt, braucht nicht gleich teure Applikationen wie Word oder Excel anzuschaffen. In vielen Fällen bieten selbst preiswerte integrierte Programme mit Textverarbeitung, Datenbank und Tabellenkalkulation mehr Funktionen, als die meisten Anwender jemals nutzen werden.

Neben dem geringen Preis ist es vor allem die einfache und einheitliche Bedienung, die für integrierte Software spricht. Außerdem geben sich die meisten dieser Alleskönner ausgesprochen genügsam im Umgang mit Plattenplatz: Während eine einzelne Anwendung wie WinWord bei Vollinstallation locker 20 MByte Plattenplatz konsumiert, begnügen sich viele der Integrierten mit weniger als 10 MByte - für alle Module zusammen. Natürlich haben die einzelnen Module der integrierten Pakete ihre Grenzen: Ausgefeilte Funktionen wie das automatische Erstellen eines Stichwort-Verzeichnisses, das Erzeugen einer in beliebigem Winkel drehbaren 3D-Balkengrafik oder das Verknüpfen mehrerer Datenbanken findet man hier nicht.
Bis vor kurzem gab es für Windows gerade mal zwei dieser Universalwerkzeuge, nämlich ClarisWorks und Microsoft Works. Neu hinzugekommen ist jetzt WordPerfect Works für Windows, das wir in einer Vorabversion testen.

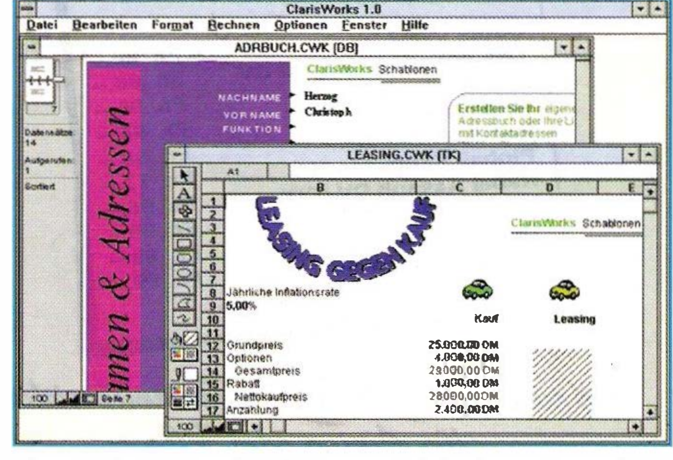
MS Works 3.0

Wie viele der neuen Microsoft-Applikationen bietet auch die Version 3.0 von MS Works eine ganze Reihe sinnvoller Hilfsfunktionen, die gerade dem Einsteiger die Benutzung der Software erleichtern sollen. An erster Stelle zu nennen sind die Assistenten, die zum Beispiel beim Gestalten eines Briefpapiers oder beim Aufbau einer Mitgliederdatenbank für einen Verein behilflich sind. Im Multiple-Choice-Verfahren fragt das Programm dabei die wichtigsten Parameter des gewünschten Dokumentes ab und setzt dieses dann zusammen. Wer sich schon ein wenig auskennt, kann stattdessen unter den zahlreichen mitgelieferten Vorlagendateien eine geeignete aussuchen oder einfach mit einem leeren Dokument loslegen. Bei Bedarf stehen dann neben der Online-Hilfe die sogenannten Ratgeber zur Verfügung, die gängige Routine-Aufgaben Schritt für Schritt erklären.
Im Bereich der Textverarbeitung bietet MS Works über den normalen Funktionsumfang hinausgehend einen Thesaurus, die Möglichkeit zum Umfließen auch unregelmäßiger Objekte und einen gelungenen Automatismus zum Bedrucken von Etiketten und Briefumschlägen. Auch die in der Version 2.0 noch vermißte automatische Silbentrennung ist jetzt vorhanden. Die integrierte Datenbank verwirrt anfangs etwas durch die fehlende Trennung von Layout- und Bearbeitungsmodus: Sofern nicht über eine spezielle Option das Formular geschützt wurde, lassen sich jederzeit Veränderungen an der Maske vornehmen. Im

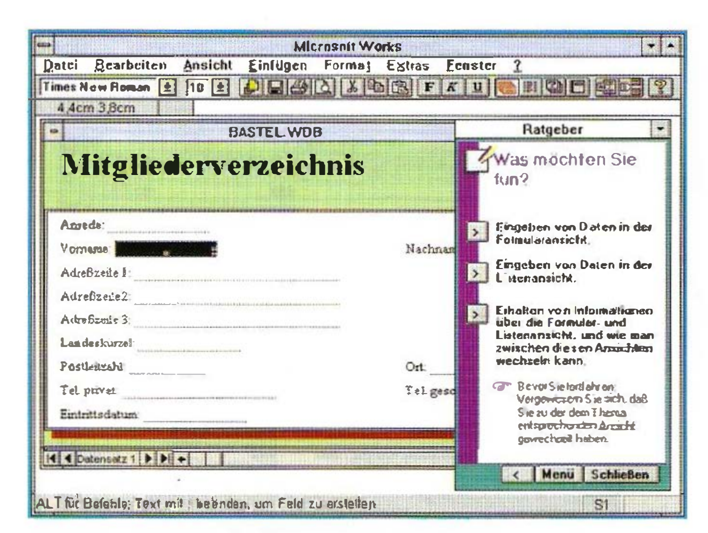


Textverarbeitung, Datenbank und Zeichenprogramm. Mit Claris Works haben Sie alles in einem Softwarepaket.

Gegensatz zu ClarisWorks erlaubt Microsoft Works nur das Anlegen einer einzelnen Maske, für die Listendarstellung wird eine der Tabellenkalkulation sehr ähnliche Anzeige verwandt. Einmal definierte Suchabfragen lassen sich zur späteren Benutzung abspeichern, für einfache Anfragen gibt es außerdem eine Funktion zur Volltextsuche, ähnlich der einer Textverarbeitung.
Während ClarisWorks im Bereich der Tabellenkalkulation vor allem durch die große Zahl an Funktionen überzeugen kann, gefallen bei MS Works die guten Detaillösungen, wie zum Beispiel die einfache Summenbildung oder das Einsetzen von Formeln in mehrere



Übersichtliche Grafiken und Tabellen sind mit ClarisWorks überhaupt kein Problem - und das auch noch zu einem günstigen Preis.



Microsoft Works kann sogar mit einem kleinen Ratgeber aufwarten, der den Anwender nur in sehr seltenen Fällen im Stich läßt.

Zellen. Wesentlich gelungener ist bei MS Works auch das Diagramm-Modul, das in übersichtlicherer Form mehr Möglichkeiten bietet.
Schließlich bietet MS Works als einziges Produkt im Test ein eigenes Terminalprogramm, das über wichtige Funktionen wie eine ZModem-Unterstützung und Skripts zur Automatisierung von Routineaufgaben verfügt. Eine an sich ebenfalls sinnvolle Funktion - das automatische Erkennen des Modemtyps mit anschließender Konfiguratonsmöglichkeit - führte auf einem unserer Testsysteme jedoch zum Absturz.
MS Works ist insgesamt nicht nur leistungsfähig, sondern dank vielfältiger Hilfsfunktionen auch leicht zu bedienen. Gerade in Anbetracht des günstigen Preises ist die Version 3.0 von Microsofts integriertem Paket deshalb zur Zeit unser Favorit.

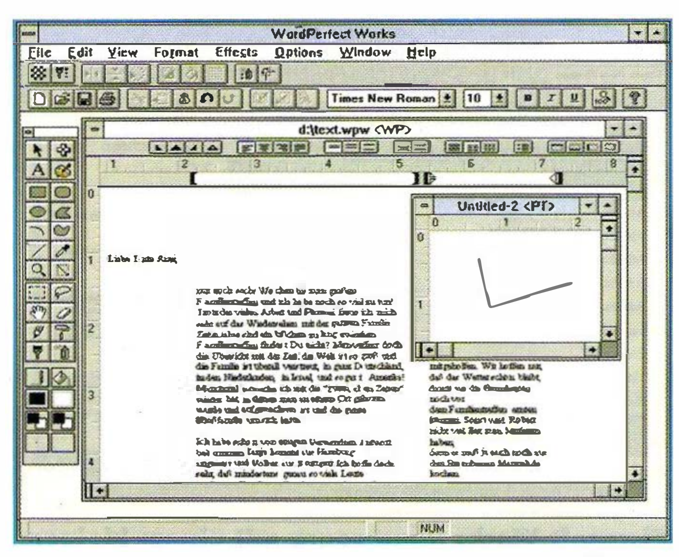
WordPerfect Works

Als englische Beta-Version 2.0 lag uns WordPerfect Works vor, das in einigen Punkten zwar noch unvollständig war, den Funktionsumfang des Endproduktes aber bereits gut erkennen ließ. Ähnlich wie MS Works bietet WordPerfect Works umfangreiche Icon-Leisten, die sich allerdings nicht anpassen lassen. Eine Erklärung der Icons bietet zwar auch WordPerfect, diese wird jedoch in äußerst unästhetischer Art und Weise in die Titelzeile des Fensters eingeblendet. Die Online-Hilfe hingegen - obwohl in der Vorabfassung noch einigermaßen lückenhaft - ist äußerst vielversprechend. Eine sogenannte QuickTour führt den Einsteiger zudem in die Fähigkeiten von WordPerfect Works ein. Als einziges Produkt im Test nutzt WordPerfect Works darüber hinaus fleißig die rechte Maustaste, um dem Anwender das Einstellen diverser Parameter zu ermöglichen.
Ein sehr guten Eindruck macht das Textverarbeitungsmodul, das unter anderem mit definierbaren Druckformaten, asymmetrischen Spalten und dem Umfließen von Objekten in definierbarem Abstand zu überzeugen vermag. Auch Details wie die Möglichkeit zum Einrahmen von Absätzen und die über eine Toolbar aufzurufenden Zeichentools haben uns gefallen. Ungewöhnlich ist schließlich auch die Unterstützung mehrsprachiger Texte, wobei in der getesteten Vorabfassung erwartungsgemäß nur ein englisches Wörterbuch vorhanden war.
In der Tabellenkalkulation fällt insbesondere die Diagrammfunktion auf, die auf Basis von sechs verschiedenen Typen eine Vielzahl von Diagrammen zu erzeugen vermag. Allerdings erweist sich die Software gerade in diesem Punkt selbst auf dem zum Test benutzten

Pentium-System als etwas träge - ein Effekt, der möglicherweise auf Prüfroutinen der Vorabversion zurückzuführen ist. Das Datenbankmodul ähnelt - noch mehr als das von ClarisWorks - dem Konzept von FileMaker: Nach Definition der Felder wird automatisch eine Standardmaske erzeugt, die später um zusätzliche Masken auch für die Listendarstellung ergänzt werden kann. Auch bei WordPerfect Works lassen sich Suchabfragen definieren und zur späteren Verwendung speichern. Der entsprechende Dialog ist jedoch recht umständlich in der Handhabung.
Neben einem eigenen Modul zum Zeichnen von Vektorgrafiken bietet WordPerfect Works als einziges Produkt auch einen eigenen Bitmap-Editor. Im Vergleich zur Konkurrenz etwas starr, aber nichtsdestotrotz ausreichend ist die Zoomfunktion, die in sechs festen Abstufungen arbeitet. WordPerfect Works soll im Juli in deutscher Version in den Handel kommen, der Preis stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, dürfte aber aller Voraussicht nach unter 300 Mark liegen.

ClarisWorks

Claris, einstmals eine Software-Abteilung im Hause Apple und seit geraumer Zeit insbesondere im Mac-Markt äußerst erfolgreich, schickt die Version 1.0 seines ClarisWorks ins Rennen um die Gunst preisbewußter Windows-Anwender. Die Integration der einzelnen Programmteile ist gut gelungen. Per Mausklick können Sie jederzeit in ein anderes Modul wechseln, um so beispielsweise eine Grafik in Ihre Tabelle einzubinden.
Das Textverarbeitungsmodul bietet alle zum Verfassen einfacher Dokumente erforderlichen Funktionen, darunter auch eine Rechtschreibprüfung sowie eine Serienbrieffunktion. Auf Luxuriöses wie einen Thesaurus oder die von MS Works bekannte Automatik zum Bedrucken von Briefumschlägen muß man allerdings verzichten. Gelungen ist hingegen die Datenbank, die in vielen Punkten an FileMaker angelehnt ist: Das Definieren der Felder ist ein Kinderspiel, die entsprechende Maske generiert ClarisWorks automatisch. Wie von FileMaker gewohnt, lassen sich mehrere Masken (Layouts) anlegen, die auch für die Listendarstellung genutzt werden können und damit ein hohes Maß an gestalterischer Flexibilität bieten.
Die Tabellenkalkulation bietet zwar eine Vielzahl an Funktionen, bei der Diagrammerstellung steht ClarisWorks jedoch klar hinter MS Works 3.0 zurück. Ein eigenes Kommunikationsmodul findet sich bei ClarisWorks nicht, die entsprechende Funktion ruft einfach das bei Windows mitgelieferte rudimentäre Terminalprogramm auf.



Wordperfect bietet dem Anwender auch ein umfassendes Softwarepaket an, das eigentlich alle nützlichen Tools beinhaltet.

Im Gegensatz zu MS Works verfügt ClarisWorks dafür über ein eigenes, direkt ins Programm integriertes Zeichenmodul. Ein weiterer Pluspunkt ist der integrierte Makrorecorder, der das Aufzeichnen von Befehlsfolgen und die Ausführung auf Tastendruck ermöglicht.
Eine Online-Hilfe findet sich zwar in der Software, weitere Unterstützung in Form eines Lernprogramms beispielsweise sucht man jedoch vergeblich. Insgesamt ist ClarisWorks nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, zumal der Preis von rund 600 Mark deutlich über dem von MS Works liegt. Auf dem Macintosh ist ClarisWorks jedoch schon bei Version 2.1 angelangt und bietet jetzt zum Beispiel eine Silbentrennung, einen Outliner, ausgefeiltere Diagrammtypen sowie ein eigenes Terminalmodul - man kann also guter Dinge sein, daß Claris in absehbarer Zeit auch die Windows-Version generalüberholen wird.

Fazit

Für typischerweise rund 300 Mark bieten die hier getesteten integrierten Programme eine erstaunliche Funktionsvielfalt. Für die typischen SOHO-Anwendungen (Small Office, Home Office = private Anwender oder kleine Firmen) dürften die Möglichkeiten der Works-Produkte meist ausreichen. Unser Favorit ist zur Zeit MS Works in der Version 3.0, denn kein anderes Programm bietet eine derart leicht zu handhabende Oberfläche und so viele Hilfsfunktionen. Auch in puncto Funktionsumfang ist MS Works derzeit die Nummer Eins, obwohl WordPerfect Works ein starker Konkurrent zu werden verspricht. Auch ClarisWorks sollte man keinesfalls unterschätzen: Die aktuelle Version kann trotz einiger guter Funktionen und einer gelungenen Integration der einzelnen Module zwar nicht mit MS Works mithalten, eine „Renovierung" und Anpassung an den Stand der Version 2 auf dem Macintosh könnte das Bild aber sehr schnell ändern.

Richard Vogler ■

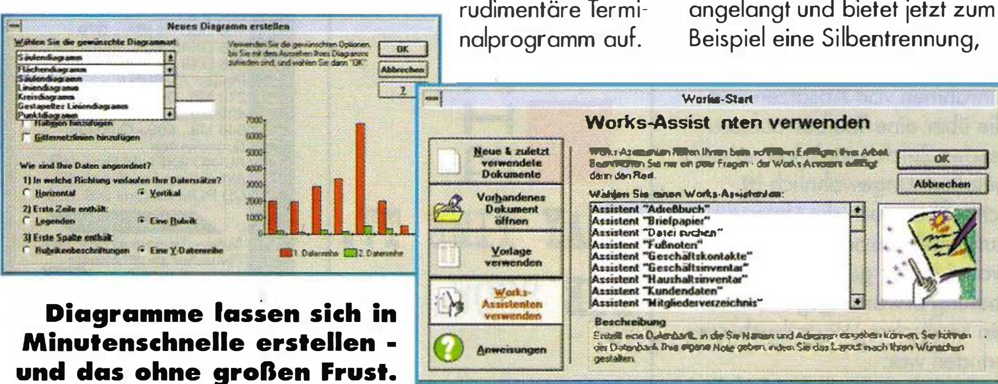


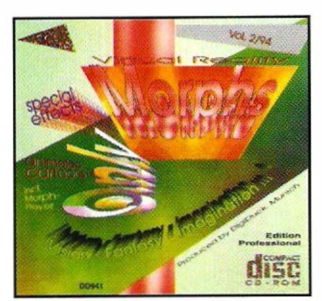
Diagramme lassen sich in Minutenschnelle erstellen - und das ohne großen Frust.

A • N • B • I • E • T • E • R

Claris GmbH	Microsoft GmbH	WordPerfect
Carl-von-Linde-Straße 38	Edisonstraße 1	Frankfurter Straße 21-25
85716 Unterschleißheim	85716 Unterschleißheim	65750 Eschborn
Telefon (089) 31 77 59-0	Telefon (089) 3176-0	Telefon (06196) 904-01
Fax (089) 31 77 59-20	Fax (089) 3176-1000	Fax (06196) 46003

Only Morphs

Verwandlungsfreudig



Eine Mücke zum Elefanten oder einen Mann zur Frau werden lassen ist gar nicht mehr so schwer: Mit der richtigen Morphing-Software kann nämlich jeder Heim-PC die eindrucksvollsten Verwandlungssequenzen berechnen. Auf der „Only Morph"-CD-ROM finden sich ausschließlich Programme, Demos und Filme zu diesem Thema. Alle vorgefertigten Morphing-Sequenzen sind im AVI-Format gespeichert, außerdem findet sich eine Runtime-Version von Video for Windows auf der CD-ROM. Leider bekommt der interessierte Anwender hier lediglich einen Morph-Player, aber keine Möglichkeit, auch eigene Sequenzen zu erstellen.

I • N • F • O

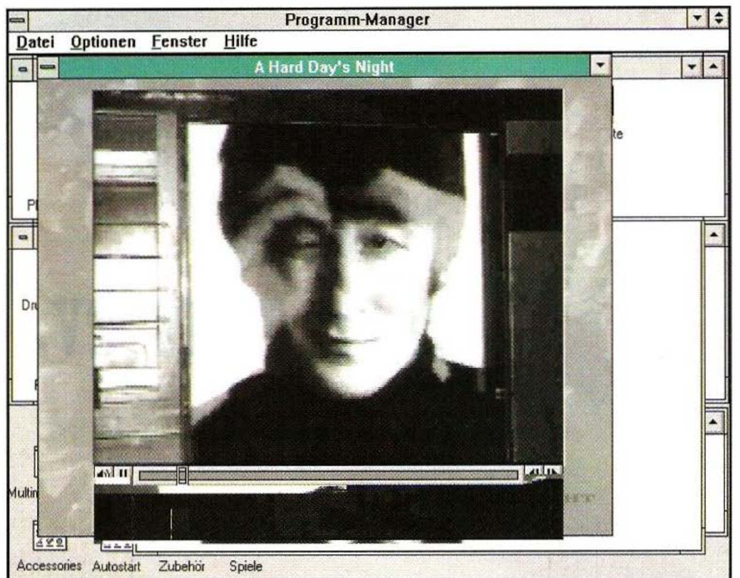
Bezugsadresse:
NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
Tel. 03471-70170

System:
Windows 3.1, VGA

Preis:
DM 29,95

A Hard Day' s Night

Beatle Mania



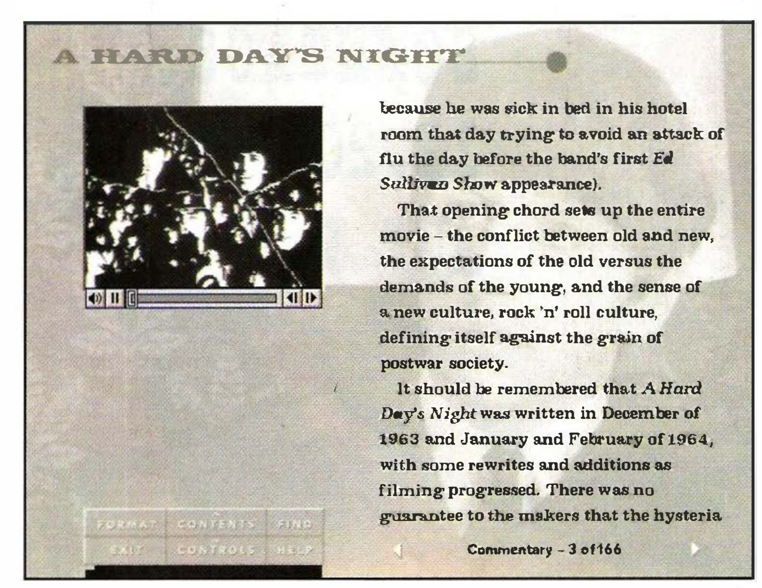
Während die ganze Welt auf die neuen CD-Spielfilme im MPEG-Format wartet, bringt Voyager Company einen wahren Kultfilm auf CD-ROM, der auch ohne teuere MPEG-Hardware im Windows-Fenster läuft. Die Hard Day´s Night zum gleichnamigen Beatles-Film enthält die ungeschnittenen neunzig Filmminuten des Kinostreifens von 1964. Wer einen 486er und Windows 3.1 sein eigen nennt, kann bewegte Bilder in ca. 1/2 Bildschirmgröße bewundern und auch den Original-Soundtrack hören. Die Qualität ist trotz des Verzichts auf Zusatzhardware recht beeindruckend. Mit einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk sind keine Stocker zu bemerken, und auch an der Auflösung des Videoclips ist nichts zu bemängeln. Wer die 99 Mark entbehren kann und die Pilzköpfe verehrt, findet derzeit nichts Kultigeres.

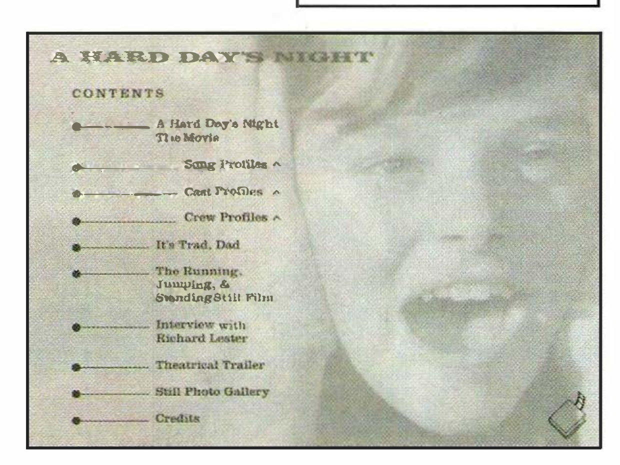
I • N • F • O

Bezugsadresse:
Literaturversand Schulz
33397 Rietberg
Tel. 05244-70808

System:
486er, SVGA, 4MB RAM, Windows 3.1

Preis:
DM 99,-







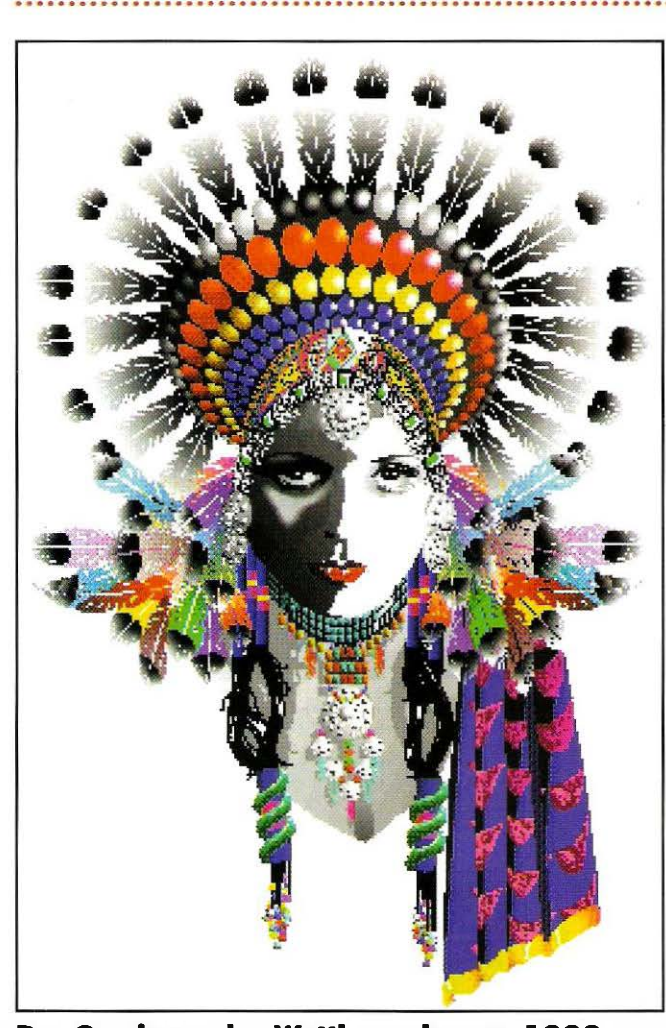
Romside

Copyright

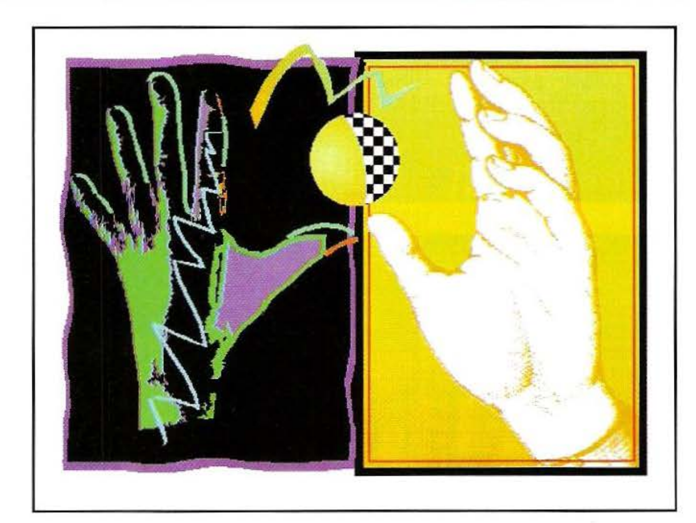
Nach Shareware-CD-ROMs, die bis zum Rand mit Daten gefüllt sind, braucht man heutzutage nicht lange zu suchen. Der NBG-Verlag legte bei seiner ROMSIDE-Serie deshalb auf ein Kriterium Wert, das bei vielen anderen Shareware-Kompilationen noch vernachlässigt wird: Alle Programme und Daten, die sich auf den CD-ROMs der ROMSIDE-Serie befinden, können vom Käufer ohne rechtliche Bedenken weiterverarbeitet und kopiert werden. Für die „Musik und Sounds"-CD beispielsweise wurde ein ganzer Musikverlag inklusive allen Copyrights übernommen. Was für den Privatanwender kaum problematisch ist, kann bei professionellen Präsentationen bereits zur Rechtsfrage werden. Mit der ROMSIDE-Serie können Anwender jetzt sichergehen, daß sie keine Copyrights verletzen. Erhältlich sind bis jetzt die folgenden Titel: Animationen, Musik und Sounds für Windows 3.1, Grafiken und Bilder sowie German Only 1.

I•N•F•O

Bezugsadresse:
NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
Tel. 03471-70170
System:
DOS und Windows 3.1, VGA
Preis:
jeweils DM 19,95



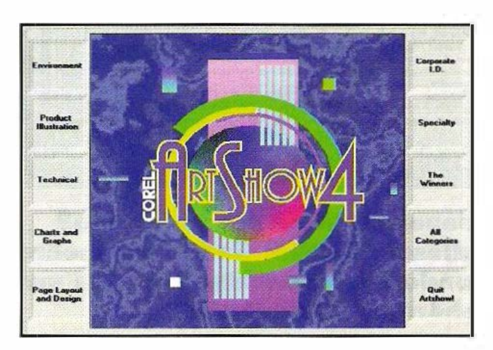
Der Gewinner des Wettbewerbs von 1993.



Corel Artshow 1993

Sammlerstücke

Kein anderes Designprogramm erfreut sich unter professionellen Grafikern und Designern so großer Beliebtheit wie Corel DRAW!. Bereits seit drei Jahren richtet Corel deshalb einen weltweiten Wettbewerb aus, in dem zigtausend Benutzer ihre selbstgezeichneten Werke von einer Jury bewerten und prämieren lassen. Alle Einsendungen werden dann jährlich einmal auf eine CD-ROM gepreßt und unter dem Titel Corel Artshow verkauft. Wer Spaß am „Designen" hat und professionelle Anregung sucht, bekommt mit der Corel Artshow 1993 auch heuer wieder eine schier unerschöpfliche Fundgrube aus Ideen und Vorlagen. Zu den mehreren tausend Corel DRAW!-Bildern auf der CD-ROM bekommt der Käufer sogar noch einen Hochglanzkatalog, in dem alle Einsendungen als Ausdruck zu finden sind.



I•N•F•O

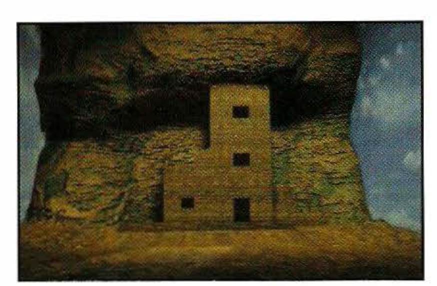
Bezugsadresse:
NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
Tel. 03471-70170
System:
Windows 3.1 mit Corel DRAW! AB 3.0, VGA
Preis:
DM 129,-

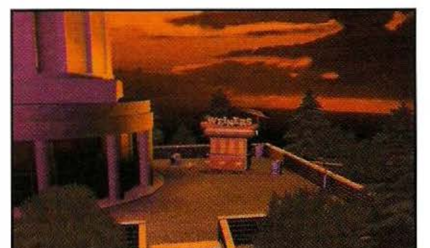
Under a Killing Moon

Liebling Murphy

I • N • F • O

Hersteller:
Access/U.S. Gold
System:
386er, 4MB RAM, SVGA, Soundkarte
Erscheinungsdatum:
Juni '94
Preis:
DM 159,95





San Francisco nach dem dritten Weltkrieg: „Mein Name ist Murphy, Tex Murphy, und obwohl man kaum glauben wird, daß es diese Berufssparte nach einem Atomkrieg überhaupt noch geben kann, bin ich praktizierender Privatdetektiv. Wie bei allen meinen Berufsgenossen aus den billigen Fernsehserien der Vorkriegszeit, ist auch mein Markenzeichen der Trenchcoat und die Ray Ban."
Die Rolle dieses rauhbeinigen Berufsschnüfflers spielen Sie in einem Krimi-Adventure der besonderen Machart: Under a Killing Moon kommt als interaktiver Kriminalfilm auf insgesamt drei CD-ROMs. Ähnlich wie seinerzeit bei 7th Guest bewegen Sie sich in einer virtuellen Welt. Under a Killing Moon soll aber bedeutend besser sein: Jetzt soll es endlich möglich werden, seinen Blickwinkel in alle möglichen Richtungen schweifen zu lassen. Dank einer neuentwickelten 3D-Engine sollen dann auch völlig freie Bewegungen in 3D-Studio-generierten Räumen möglich sein. Anhand der ersten Bilder, die uns der Hersteller Access zeigte, läßt sich noch nicht viel über den „Interaktiven Spielfilm" aussagen - die Daten klingen aber doch recht beeindruckend: Über zwei Stunden an digitalisierten Videoaufnahmen mit bekannten U.S.-Schauspielern, digitalisierte Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln und die Option, das ganze Abenteuer als persönlichen, abendfüllenden Spielfilm abzuspeichern.





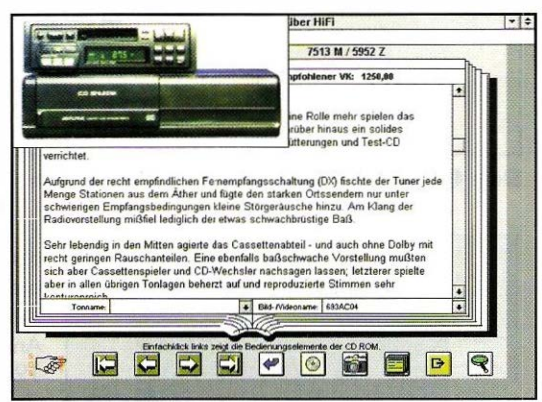
Alles über HIFI

High Fidelity

I • N • F • O

Bezugsadresse:
NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
Tel. 09471-70170
System:
Windows 3.1, VGA, Soundkarte
Preis:
DM 49,-

Was die PC Games auf dem PC-Spielemarkt ist, ist die Fachzeitschrift Audio auf dem HIFI-Sektor. Nochdem die Zeitschrift schon mit einigen Musik-CDs auf den Markt gegangen ist, macht sie jetzt den Schritt zur CD-ROM. Die Möglichkeiten des neuen Mediums wurden auch tatsächlich gut ausgenutzt: Neben sämtlichen Audio-Vergleichstests von 1992 bis 1994 findet der HIFI-Freak mehr als 500 Vorstellungen aktueller Geräte, Hunderte von Produktfotos, ein Lexikon der wichtigsten Begriffe aus dem Audiobereich, verschiedene Klangbeispiele und vieles mehr. Alles in allem eine CD-ROM, von der sich andere Magazine eine Scheibe abschneiden können...



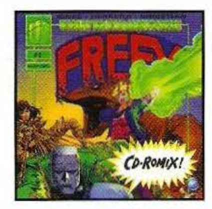
Ein neuer CD-Wechsler für's Auto? Auf dieser CD-ROM finden Sie mehrere hundert Testberichte, Tabellen und zugehöriges Bildmaterial.

CD-Romix

Knuff! Bang! Wumm!

Passionierten Comic-Sammlern wird die „Ultraverse"-Comicserie ein geläufiger Begriff sein. Mit der CD-ROMIX-Reihe sollen die Erfolgscomics jetzt um ein neues Medium bereichert werden. Die Qualität der bisher erschienenen CD-ROM-Comics konnte noch nicht so recht überzeugen, aber für diese drei CDs wurde erstaunliches geleistet: Die Erstausgaben der Comicserien „Hardcase", „Prime" und „Freex" wurden komplett neu überarbeitet, animiert, vertont und als Comic zum Anschauen auf CD gepreßt. Mittels Überblendtechnik und True-Color-Grafik wird hier erstmals gezeigt, was der Begriff „Multimedia-Comic" wirklich bedeuten kann.





I•N•F•O

Bezugsadresse:
Brainiax Teachware
Postfach 243
35502 Butzbach
Tel. 06033-74074
System:
386er, min. 3MB RAM, VGA oder SVGA, Soundkarte
Preis:
jeweils DM 34,90

NEC 4X Pro

CD Quattro



Durch die nochmals erhöhte Umdrehungsgeschwindigkeit des NEC 4X Pro liegt die Übertragungsrate jetzt bei satten 600 KByte/sec. Im Vergleich dazu liefert das NEC 3X „nur" 450 KByte/sec und ein normales Double-Speed-Laufwerk 300 KByte/sec, während eine typische AT-Bus-Festplatte mit etwa 800 bis 1.000 KByte/sec nur noch geringfügig über diesem Wert liegt. Die angegebene, mittlere Zugriffszeit des NEC 4X von 180 ms ist besser als die aller anderen CD-ROM-Laufwerke, doch im praktischen Einsatz ergab sich nur beim Arbeiten mit größeren Dateien ein spürbarer Geschwindigkeitsvorteil.
Das NEC 4X wird derzeit nur als externes Modell angeboten und unterscheidet sich äußerlich nicht von dem schon bekannten 3X: An der Frontseite sitzt ein kleines LCD-Display, der Hauptschalter ist seitlich untergebracht, und zum Audio-Betrieb sind die bekannten Funktionstasten vorhanden. Die CD wird über einen Caddy in das Laufwerk eingelegt, das zum Staubschutz über einen doppelten Klappenmechanismus und über eine automatische Linsenreinigung verfügt. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von knapp 2.000 Mark ist das NEC 4X zunächst mal nur für Profi interessant - oder für solche Hobbyisten, die immer das Feinste vom Feinen haben wollen.

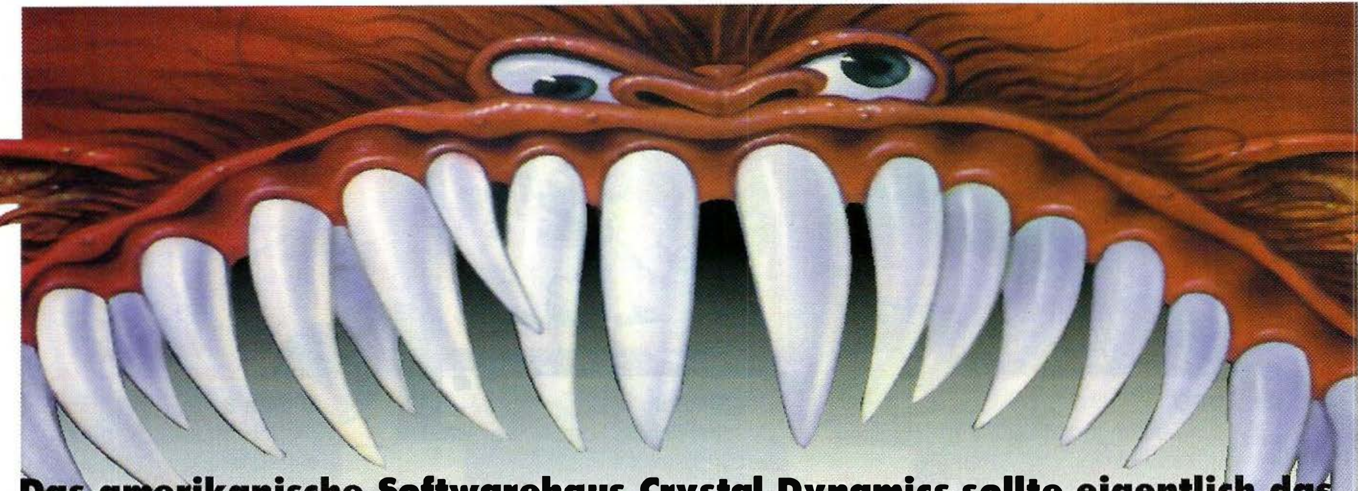
Christian Späthe ■

I•N•F•O

Übertragungsrate: 600 KByte/sec
Zugriffszeit:
180ms
Puffer:
256 KByte
Schnittstelle:
SCSI-1 und 2 umschaltbar
Preis:
DM 200,-

The Horde

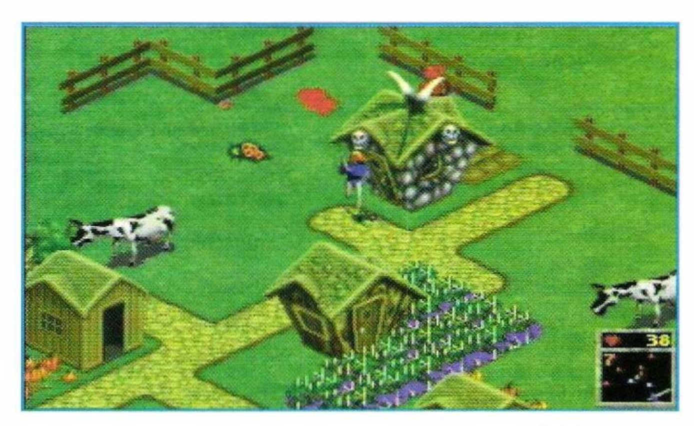
Hordengrauen



Das amerikanische Softwarehaus Crystal Dynamics sollte eigentlich das Vorzeigelabel des mit vielen Vorschußlorbeeren bedachten 3DO-Systems werden. Doch wegen der wenig berauschenden Verkaufszahlen dieser neuen Superkonsole erscheinen die Produkte jetzt auch auf CD-ROM für PCs. Gut für uns!

Vor langer, langer Zeit im Königreich um die Ecke

Es war einmal ein armer Findling namens Chauncey. Ganz allein auf dieser Welt, ohne Heim und Familie, wurde er von einer freundlichen Herde wilder Kühe aufgezogen. Arm aber ehrgeizig trat er als junger Mann eine Stellung als Mundschenk im Palast des gütigen Königs Winthrop von Franzpowanki an. Er servierte Wein, reichte den Truthahn herum und beseitigte ohne Murren die Schweinereien seiner adligen Herrschaften. Nur Rinderbraten und Kalbslendchen weigerte er sich zu servieren. Als aber eines Tages der König während eines Festessens an einem extragroßen Bissen Truthahn zu ersticken drohte, war es kein Geringerer als unser Held Chauncey, der zu seiner Rettung eilte. In tiefer Dankbarkeit schlug der König den verdutzten Chauncey umgehend zum Ritter, schenkte ihm das mächtige Schwert Grimthwacker, machte ihn zum Großgrundbesitzer und sich selbstwieder über den Truthahn her. Chauncey, noch Sekunden zuvor nur ein einfacher Mundschenk, war nun Sir Chauncey der Tapfere, Beschützer und Gutsherr von Shinto.
Eine Kleinigkeit hatte man allerdings vergessen zu erwähnen: Shinto wimmelt nur so von den bösen Hordlingen, einer Bande von großmäuligen, übelriechenden roten Monstern, die alles in sich hineinstopfen, was mit Gewalt hineinpaßt. Sie kommen aus allen Richtungen, fressen ganze Kühe zum Frühstück, reißen jeden Getreidehalm aus der Erde, zertrampeln die Geranien und die kleine Blonde vom Nachbarhaus, auf die Sie ein Auge geworfen haben. Einen Vorteil haben Hordlinge: Sie sind echt dumm. Saudumm!



Ein echt abgedrehtes Spiel. Wer kommt schon auf die Idee, einen kleinen Jungen von Kühen aufziehen zu lassen. Bravo, Crystal Dynamics!

Der Hordling und wie er die Welt sieht

The Horde kann im weitesten Sinne als eine Mischung zwischen SimCity und Castles beschrieben werden. Chaunceys Aufgabe besteht darin, ein Dorf aufzubauen, das attraktiv genug ist, um neue Bewohner anzuziehen und es vor den ständig attackierenden Hordlingen zu beschützen. Das Spiel hat fünf verschiedene Szenarien, in denen man jeweils mehrere Jahre verbringt, bevor man vom König ein neues Fürstentum zugeteilt bekommt. Glücklicherweise bleiben einem die in den vorherigen Szenarien erwirtschafteten Gelder erhalten. Jedes Jahr hat vier Jahreszeiten, die wiederum in zwei Phasen unterteilt sind. Die erste Phase ist die Bauphase, in der man, wie der Name erahnen läßt, das Dorf aufbaut. Die zweite Phase ist die Kampfphase, in der man sein Dorf gegen die rülpsenden Rüpel verteidigt. Bevor wir



Auf dem Scanner (rechts unten im Bild) werden ständig die noch vorhandenen Hordlinge angezeigt. So verliert man nie den Überblick.

besprechen, wie wir einen Hordling in einen handlichen roten Schleimhaufen verwandeln, wenden wir uns zunächst der ersten Phase zu.

Schaffe, schaffe, Dörfle baue

Die Bau- und Konstruktionsphase ist genau zwei Minuten lang. Hierzu wählt man in einer Toolbox die gewünschte Verbesserung, wodurch der Cursor deren Form annimmt. Danach plaziert man den jeweiligen Gegenstand im gewünschten Bereich. Sollte einem hierbei ein Fehler unterlaufen, klickt man einfach wieder auf den Gegenstand, der dann verschwindet. Die Kosten werden selbstredend zurückerstattet.
Zu Beginn des Spiels stehen einem die folgenden Optionen zur Verfügung:
Dig (Graben). Mit diesem Befehl können Sie das Land für Ackerbau und Viehzucht nutzbar machen und Wassergräben erweitern oder auffüllen. Dieser Befehl eignet sich zum Anlegen von Wassergräben, in denen die Hordlinge ertrinken. Wie schon erwähnt, sind die Hordlinge so richtig schön dumm.
Plant Tree (Bäume pflanzen). Und wüßte ich, daß morgen die Welt ende, würde ich heute noch ein Apfelbäumchen pflanzen. (Hordling Luther). Mit diesem Befehl pflanzen Sie Bäume, die nach einigen Jahren gewinnbringend verkauft werden können. Bäume machen das Land außerdem attraktiver und ziehen neue Bewohner an.
Buy Cow (Kuh kaufen). Kühe sind die beste Einkommensquelle im Spiel. Pro Jahreszeit bringt eine Kuh satte 25 Goldstücke. Da der Anschaffungspreis einer Kuh 100 Goldstücke beträgt, müssen diese natürlich besonders gut beschützt werden. Unglücklicherweise sind Kühe der bei weitem beliebteste Snack aller Hordlinge, insbesondere auf Toast mit viel Mayo.
Dig Pit (Grube anlegen). Mit dieser Option plazieren Sie eine Grube, die mit zugespitzten Eisenstäben gefüllt ist. Hordlinge wandern immer wieder gerne in diese Gruben hinein. Danach wird der Darminhalt des Hordlings geschmackvoll grafisch repräsentiert. Hordlinge sind halt voll beknackt.
Erect Fence (Zaun bauen). Zäune sind ein wirksamer Schutz gegen die heranstürmende Horde. Obwohl es ihnen letztendlich gelingen wird, über den Zaun zu klettern, gibt dies Chauncey genug Zeit, mit dem mächtigen Grimthwacker in die Gefahrenzone zu rennen. Später besteht auch die Möglichkeit, Steinmauern zu bauen.
Weitere nützliche Gegenstände wie Flammenwerfer, Bomben oder Teleportringe sowie Ritter und Bogenschützen sind erhältlich, sobald man genug Geld für deren Anschaffung erwirtschaftet hat.

Voll auf die Nuß

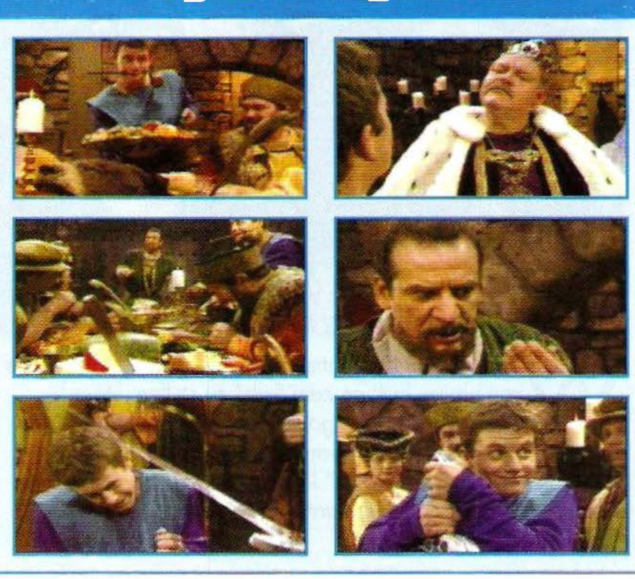
Die zweite Phase ist die Kampfphase. Eine Bande Hordlinge rennt absolut planlos (habe ich erwähnt, daß sie unglaublich dumm sind?) auf das Dorf zu und beginnt so-

Im Kampf mit den fiesen Hordlingen geht es heiß her! Bei einem Treffer zerplatzen die Hordlings wie Seifenblasen!

Um die nimmersatten Hordlinge besser und effektiver bekämpfen zu können, sollte man Ritter anheuern. Alles eine Frage des Geldes!







Am Ende einer Runde wird eine kurze, aber übersichtliche Statistik ausgegeben, um den Spieler auf dem laufenden zu halten.





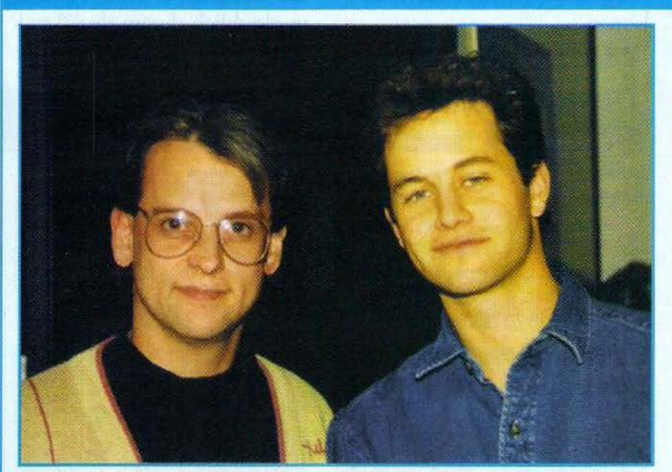
Die große Übersichtskarte überzeugt zwar nicht durch besondere grafische Finessen, ist aber mehr als funktionell.

fort, alles zu fressen, was nicht festgenagelt ist. Zeit für Grimthwacker, das gar wunderliche Schwert, das Chauncey von König Winthrop bekam. Bedauerlicherweise wiegt das Schwert ca. zweimal so viel wie Chauncey, daher läßt seine Kampftechnik etwas zu wünschen übrig. Er schwingt das Schwert einfach im Kreis, was leichte Schwindelzustände hervorrufen kann. Wenn er es übertreibt, braucht er ein oder zwei Sekunden, um sich wieder zu orientieren.
Die Kampfszenen sind witzig aufgemacht und ein fester Bestandteil des Spiels. Für reine Simulationsfans ist The Horde daher ungeeignet. Niedergemetzelte Hordlinge explodieren mit einem äußerst befriedigenden Splatttt-Geräusch. Insgesamt gibt es acht verschiedene Hordlingsgattungen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, z. B. Piranha-, Wald- und Sumpfhordlinge, um nur einige zu nennen. Nehmen Sie sich vor den weiblichen Hordlingen in acht! Die haben nämlich die schlechte Angewohnheit, Chauncey erst ein oder mehrere Küßchen zu geben, bevor sie ihn aufessen. Da gibts nur eine Rettung: Grimthwacker her und SPLATTTTT!
Am Ende des Jahres werden, wie könnte es anders sein, die Steuern fällig. Wenn diese Abgaben nicht geleistet werden, wandert Chauncey ins Schuldnergefängnis und das Spiel ist zu Ende. Neue Waffen und Hilfsmittel werden auch immer pünktlich zu Silvester angeboten. Spielstände können ebenfalls nur am Jahresende gespeichert werden. Insgesamt stehen zehn Speicherplätze zur Verfügung. Gespeicherte Spiele können jederzeit geladen werden.

Effekte

Die Videosequenzen und Soundeffekte in The Horde sind vom Allerfeinsten. Videos laufen in einem relativ großen Fenster selbst auf einem 386er Rechner mit einem Single-Speed-CD-Laufwerk ruckelfrei ab. Sie sind nicht interaktiv, was in diesem Fall nicht unbedingt ein Nachteil ist. Sie begleiten das eigentliche Spiel mit witzigen Kommentaren, Wetterberichten und News aus Franzpowanki - alles mit knochentrockenem Humor.
The Horde weist ein beeindruckendes Aufgebot bekannter amerikanischer Schauspieler auf. Ein Interview mit Kirk Cameron, der die Rolle von Chauncey spielt, finden Sie auf dieser Seite.
The Horde ist ein gut gelungenes Spiel, das mit zunehmender Spieldauer immer besser wird. Zu Beginn läuft alles im Schneckentempo ab und man fragt sich, was das eigentlich soll. Spätestens nach dem zweiten Angriff der Horde gewinnt man jedoch den Ein-

Interview mit Kirk Cameron



Während der CES hatten wir Gelegenheit, Kirk Cameron einige Fragen zum Spiel zu stellen. Wunder über Wunder: Ein ganz normaler, freundlicher junger Mann präsentierte sich sympathisch und hilfsbereit. Kirks Fernsehserie "Growing Pains" lief acht Jahre im amerikanischen Fernsehen (in Deutschland auf RTL) und in den USA kennt ihn jedes Kind.

PC Games: Wie kamst Du zu der Rolle des Chauncey in The Horde.

Kirk: Nach der letzten Folge von Growing Pains habe ich ein ganzes Jahr gefaulenzt. Und bevor ich meine neue TV-Serie beginne, wollte ich noch etwas anderes tun. Also kam mir das Angebot gerade recht.

PC Games: Siehst Du für Schauspieler eine Zukunft in diesem Medium.

Kirk: Ja. Das hat mich auch so gereizt an der Sache. Das ist etwas Brandneues und ich wollte wirklich daran teilnehmen und meine eigenen ersten Erfahrungen damit machen.

PC Games: Hast Du eine Beziehung zu Computerspielen?

Kirk: Hauptsächlich durch meine Nichten und Neffen mit denen ich oft an Videokonsolen spiele. Ich selbst habe keinen Computer, auch kein 3DO-System, aber das kann sich schnell ändern.

PC Games: Vielen Dank, Kirk.

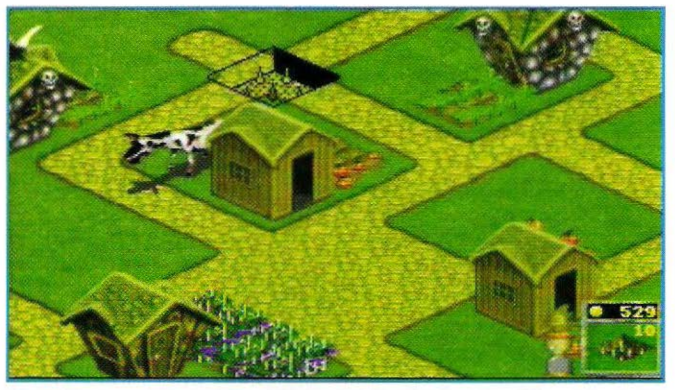
Kirk: Gern geschehen. Und schaut Euch meine neue Serie an, wenn Sie in Deutschland anläuft.



In der Fernsehserie Unser lautes Heim war Kirk Cameron noch ein friedlicher junger Mann.

druck, daß man es hier vielleicht doch mit einer Herausforderung zu tun hat. Wenn man sein erstes Dorf erfolgreich aufgebaut hat und zu neuen Taten aufbricht, ist man bereits mit echtem Stolz erfüllt. Und danach gehts erst richtig los! Die Hordlinge haben das Zeug zu digitalen Superstars. Irgendwie wachsen sie einem trotz allem ein wenig ans Herz. Eigentlich sind sie ja bedauernswerte Kreaturen, die nur ihrem Trieb folgen. Da kommt gerade einer. Vielleicht sollte ich ihn einfach in Ruhe lassen oder versuchen, das Problem im Dialog zu lösen. Wenn Sie nur nicht so verdammt dumm wären...Ahh, zum Geier damit... SPLATTTTT!!!!

Markus Krichel ■



Umzäunt man alle Kühe mit tiefen Fallgruben, so sind sie vor den Angriffen der Hordlinge weitgehend sicher.



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 640 MB	General Midi
MEM 540 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Bertelsmann vertreibt The Horde in Deutschland

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Simulation/Arcade

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	85%	80%	82%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

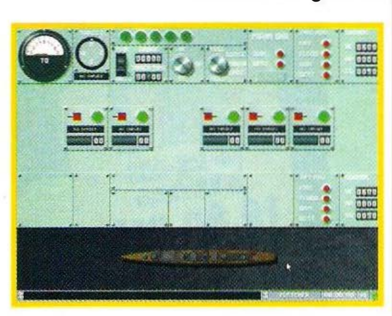
HERSTELLER
Crystal Dynamics

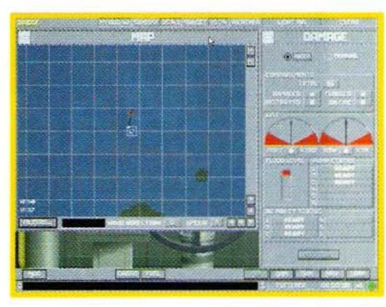
Burning Steel 2

Klangvoll

SSI nimmt Abstand von den Spieleherstellern, die ihre Produkte ohne jegliche Änderungen auf CD pressen. Das in den USA unter dem Namen Great Naval Battles laufende Spiel richtet sich vor allem an Spieler, die ein komplexes Strategie-Game ohne unverständliche Zusammenhänge spielen möchten. Mit Burning Steel 2 veröffentlicht das vor allem für Rollenspiele bekannte Softwarehaus kurz nach dem Erscheinen der Diskettenversion den passenden Silberling - aufgewertet mit gut 25 Minuten hervorragender Audiotracks. Von weiteren Erweiterungen wie etwa Videoszenen, zusätzlichen Missionen oder gar einer deutschsprachigen Oberfläche wurde leider Abstand genommen, so daß sich ein Update also kaum lohnen dürfte. Obwohl das Spiel sogar geringfügig mehr Festplattenspeicher nutzt als die Diskettenversion, hat sich grafisch nichts getan. Die ohnehin recht guten Soundeffekte wurden ebenfalls nicht verändert. Das größte Manko, die vielfach verschachtelten Menüs, wurde selbstverständlich auch nicht behoben. Hoffen wir also, daß das an sich gute Spiel als Burning Steel 3 eine würdige Benutzeroberfläche erhält. Burning Steel 2 installiert sich völlig auf die Festplatte, der CD-Player wird nur als Musikbox genutzt.

Harald Wagner ■









EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
CD 18 MB	General Midi
MEM 540 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- integrierter Videore order

CD-ADVANTAGE
ausreichend



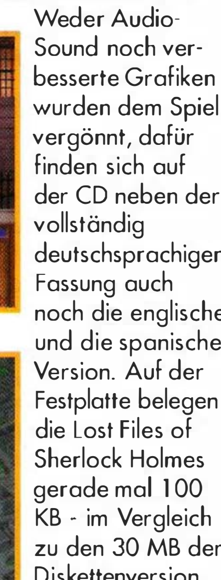
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

The Lost Files of Sherlock Holmes

Fragwürdig

Mit The Lost Files of Sherlock Holmes - The Case of the Serrated Scalpel veröffentlicht Electronic Arts die CD-Version eines vergleichsweise alten Spiels. Das vor über einem Jahr auf Diskette erschienene Spiel konnte bereits damals viele Freunde gewinnen, obwohl die Speicheranforderungen nicht gerade moderat waren. Das stimmungsvolle Adventure, das von dem Spieler nicht zu geringe kriminalistische Fähigkeiten verlangt, präsentiert sich auf der CD in beinahe unveränderter Form.



Weder Audio-Sound noch verbesserte Grafiken wurden dem Spiel vergönnt, dafür finden sich auf der CD neben der vollständig deutschsprachigen Fassung auch noch die englische und die spanische Version. Auf der Festplatte belegen die Lost Files of Sherlock Holmes gerade mal 100 KB - im Vergleich zu den 30 MB der Diskettenversion ein nicht zu verachtender Fortschritt. Auf Demos oder ähnliche Bonusprodukte wurde leider auch verzichtet, so daß das CD-Format wieder einmal nur unvollständig genutzt wird.

Harald Wagner ■







EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 90 MB	General Midi
MEM 540 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- keine nennenswerten Veränderungen

CD-ADVANTAGE
mangelhaft



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Electronic Arts

Dragon´s Lair

Trickfilmschau

Über zehn Jahre ist es jetzt schon her, seitdem der Dragon´s Lair-Geldschlucker-Automat für Furore in Deutschlands Spielhallen sorgte. Der Trickfilmgrafik und dem lupenreinen Sound konnte damals keiner so leicht widerstehen. Erst wenn die letzte Mark im Geldschacht gelandet war, mußte man sich von dieser Höllenmaschine losreißen.

Dieser große Erfolg wurde Dragon´s Lair weniger wegen dem brillanten Spielprinzip, als vielmehr wegen seiner zukunftsweisenden Technik zuteil. Erstmals hatten die Programmierer Grafik und Sound sämtlicher Szenen vorberechnet und diese während des Abenteuers dann in Echtzeit direkt von der Bildplatte eingespielt. Die perfekte Realisierung des Comic-Adventures verfehlte seine Wirkung nicht; Dragon´s Lair wurde zum Megahit.
Doch seitdem sind schon einige Bits den Datenbus der PCs hinuntergeflossen. Sprich, die technische Entwicklung ermöglichte es, das Drachenabenteuer auch in die heimischen Wohnzimmer zu bringen. Zahlreiche Umsetzungen, hauptsächlich für den Amiga, erschienen auf dem Markt. Das Gameplay war dabei leider so kläglich, daß damit nicht an die großen Erfolge früherer Tage angeknüpft werden konnte. Die Verantwortlichen ließen aber trotzdem nicht locker, und so erschien letztes Jahr sogar eine Version für Nintendos Super-Unterhaltungs-Konsole (SNES). Mit der eigentlichen Ur-Fassung von Dragon´s Lair hatte dieses Jump & Run aber nicht mehr viel am Hut.

Laserlike

Im Frühjahr 1994 ist es nun endlich soweit: Nachdem sich die CD-ROM-Technologie langsam auf breiter Front durchsetzt, sollte auch der Klassiker Dragon´s Lair seinen Weg zum Multimedia-PC finden. Die CD-Fassung würde erstmals Originalgrafik und -sound wie in der Spielhalle bieten. Hierbei gibt es auch keinen Anlaß zum Meckern. Denn die technische Realisierung ist wirklich ansehnlich. Bildschirmfüllend muß Ritter Dirk the Daring über 60 Sequenzen bewältigen, bis er die hochwohlgeborene Prinzessin Daphne aus den Klauen des bösen Drachen Singe befreien kann. Die vielen verschiedenen Bösewichte, die Dirk dabei ans Leder wollen, würden auch für die notwendige Motivation sorgen, um Dragon´s Lair öfter als einmal durchzuspielen. Doch leider hat man es auch bei der CD-ROM-Version versäumt, dem Ganzen einen winzigen Hauch von Spielbarkeit einzuflößen.

Klick Tips

Dessen sind sich wohl auch die Macher aus dem Hause ReadySoft bewußt. Denn wie sollte man es sich sonst erklären, daß im Handbuch neben einem kurzen Storyabriß auch die Komplettlösung für den Spielspaß-Tiefflieger bereitliegt? Das Hauptproblem bei Dragon´s Lair ist, daß Sie nicht die Aktionen des Titelhelden steuern können, sondern nur seine Reaktionen. Das heißt, Sie betrachten die jeweilige Filmsequenz immer bis zu einem kritischen Punkt, ohne auf die Handlung Einfluß nehmen zu können. Befindet sich Dirk jedoch plötzlich in einer nahezu ausweglosen Situation, dann dürfen Sie



Wahrscheinlich hat auch der Titelheld Dirk mit dem obskuren Gameplay so seine Probleme.

ihm mittels Rechts/Links-Oben/Unten-Kommando mitteilen, wie er aus dem Schlamassel wieder lebend herauskommt. Wenn das alles nichts mehr nützt, dann darf Dirk noch sein blitzendes Schwert zücken. Deshalb brauchen Sie aber nicht denken, daß hier beinharte Action oder Rätselknacken gefragt ist. Lediglich durch das Trial & Error-Prinzip können Sie nach einigen Versuchen die richtige Reaktion herausfinden. Aber es kommt noch schlimmer. Selbst wenn Sie die Klick-Tips aus dem Handbuch zu Rate ziehen, ist es noch lange nicht sicher, daß Sie sofort weiterkommen. Denn freundlicherweise hat man das Gameplay so kritisch ausgelegt, daß man innerhalb von Sekundenbruchteilen die richtige Taste drücken muß. Da die Übertragung des CD-ROM-Laufwerks aber leichten Schwankungen unterliegt, kann es sein, daß Sie eine Taste schon vor oder erst nach einer drohenden Gefahr drücken müssen. In welche Tiefstbereiche der Spielfreude Dragon´s Lair damit vordringt, kann man sich wohl vorstellen.

Thomas Brenner ■





Der erhoffte Geldregen wird sich bei ReadySoft durch dieses laue Spielvergnügen wohl nicht einstellen.

Statement

Schade, schade! Im Hause ReadySoft hat man nichts aus den Fehlern vergangener Umsetzungen gelernt. So überwältigend die Anziehungskraft des Dragon´s Lair-Spielhallenautomaten war, so abstoßend ist das Gameplay der vorliegenden MPC-Fassung. Der Höhepunkt an mangelnder Interaktivität wird bei diesem Spiel prompt erreicht. Finger weg!



SPECS & TECS

EMS	AdLib
356 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 630 MB	General Midi
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Benötigt 4 MB EMS

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	70%	20%	25%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
ReadySoft

Shadow Caster
Schattenwelten

Das schnelle 3D-Spiel, das große Ähnlichkeiten mit den Ultima-Underworld-Spielen des gleichen Herstellers hat, wurde mit einer sehr angenehmen Sprachausgabe ausgestattet. Obwohl Origin vor kurzer Zeit ankündigte, nur noch deutschsprachige Software auf dem deutschen Markt zu veröffentlichen, blieb Shadow Caster davon leider unberührt: die insgesamt sieben Minuten Sprache liegen als Audio-Tracks nur auf englisch vor, lediglich das Handbuch wurde übersetzt. Die CD-Version kann außerdem mit zwei neuen Levels und neuen, detailreicheren Grafiken aufwarten, die das Spiel im Vergleich zur Diskettenversion jedoch nicht merklich verlangsamen. Besitzer des Cyberman, die ja bereits eine Demoversion des Programms besitzen sollten, wurden auch nicht vergessen. Obwohl Shadow Caster bereits ein halbes Jahr alt ist, stellt dieser Fantasy-Vorfahr von Doom noch immer die erste Wahl für Fans actionlastiger Rollenspiele dar.

Harald Wagner ■





Die Rätsel beschränken sich auf äußerst wenige Elemente.



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
CD 25 MB	General Midi
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- benötige 4 MB RAM
- unterstützt Logitech Cyberman

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
90%	75%	75%	81%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Origin

Eye of the Storm

Große Verpackung - nichts dahinter...

Da wir uns mitten im Zeitalter der CD-ROM befinden, ist die Erwartungshaltung bei jeder Neuerscheinung natürlich entsprechend hoch.

Um so enttäuschter ist man, wenn der erste Blick auf die verschwindend geringe Datenmenge von 2,8 Megabyte fällt. Das ist gerade mal der 220. Teil der Gesamtkapazität einer CD. Gepackt hätte das ganze Spektakel wohl auf einer einzigen Diskette Platz gefunden. Eye of the Storm ist eine Mischung aus den Genres Strategie und Action. Der Protagonist ist Mitglied der interstellaren Umweltschutzbehörde und hat die Aufgabe, in der Atmosphäre des Jupiters nach dem Rechten zu sehen. In einem Raumgleiter durchfliegt er seinen Bezirk, kämpft gegen feindliche Schiffe, filmt neue Lebensformen und lüftet die Geheimnisse rätselhafter Relikte.
Alle Taten und Entscheidungen werden live an ein interessiertes Fernsehpublikum übermittelt. Filmt man noch nie gesehene Lebensformen, so klingelt es in der Kasse. Und auch einem kleinen Gefecht ist der Zuschauer natürlich nicht abgeneigt... Mit dem vollen Geldbeutel kehrt man zur Basis zurück, um Treibstoff und bessere Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. So hangelt man sich durch 64 Missionen, bis endlich alle Geheimnisse des Jupiters aufgedeckt sind.
Die Grafik erinnert stark an solch einfache Spiele wie Stellar 7 von Dynamix. Gut gelungen ist hingegen das recht feine und schnelle Scrolling. Gesteuert wird mit der Maus und einer Kombination aus Hotkeys für verschiedene Spielmodi.
Rebellion hat es leider verpaßt, ein umfassendes Werk zu erstellen. Es leuchtet ja auch ein, daß auf 2,8 Megabyte die Bereiche Erkundung, Strategie und Kampf nur angekratzt werden können. Es gibt von jedem etwas, aber dies kann nur als Anregung verstanden werden.

Andreas Rizzi ■

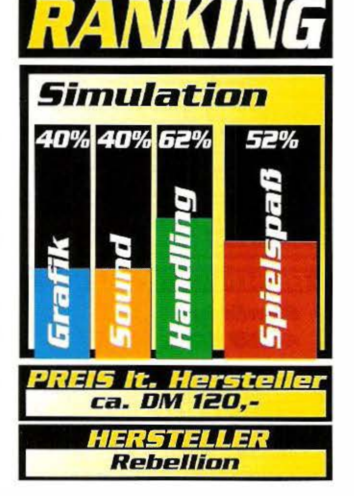


Mit solchen Menügrafiken lockt man heutzutage wirklich keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervor.



Die Vektorgrafik, die bei Eye of the Storm verwendet wird, war vielleicht 1990 up to date.



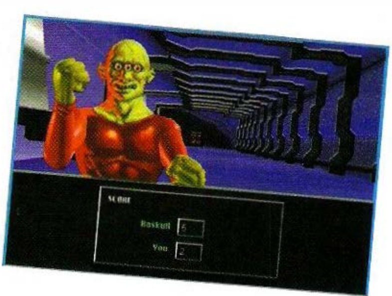


Spaceship Warlock

Sternenzauberer

Es gibt CD-Adventures und CD-Adventures. Während sich Titel wie Return to Zork weitestgehend an die traditionellen Spieloberflächen halten, verwenden die meisten speziellen CD-Titel ein System, das dem Spieler kaum Freiheiten läßt. Auch SS Warlock beschränkt sich darauf, eine interaktive Diashow zu zeigen.





Nur mit den wenigsten Charakteren läßt sich ein Gespräch anfangen (links). Interaktiv: Von Zeit zu Zeit kann man sich prügeln (rechts).

Bei Spaceship Warlock handelt es sich um eine Kombination aus Adventure und interaktivem Science-Fiction-Film. Der Spieler befindet sich in der Stadt Stambul, die nur aus Polizeisperren und fast leeren Straßen zu bestehen scheint. Als er diesen unwirtlichen Planeten mit einem Luxusraumschiff verlassen will, wird er und die Besatzung von Piraten gefangengenommen. Nachdem er sich vernünftigerweise den Piraten anschließt, beginnt für ihn laut Verpackung "eine Reise jenseits des Vorstellbaren, eine Reise durch die Galaxis, der Aufbruch zu einem unvorstellbaren Abenteuer".

Interaktiv?

Während des gesamten unvorstellbaren Abenteuers wird der Spieler leider nie darüber informiert, wie er in diese Lage gekommen ist, warum er welche Handlungen vornehmen muß und was das Ziel des Ganzen ist. Handlungen, die nicht dem "Drehbuch" entsprechen, führen entweder direkt in den Tod oder haben überhaupt keine Auswirkung - ein Paradebeispiel für die "Interaktivität" aktueller Spiele.

Rätselhaft

Der Spieler vollzieht seine Handlungen und Bewegungen mit der Maus, allerdings steht hier eindeutig die Bewegung durch labyrinthartige Gänge im Vordergrund. Die Kombination mehrerer Gegenstände oder das Lösen von Rätseln ist leider nicht gefragt - für ein Adventure doch etwas außergewöhnlich.

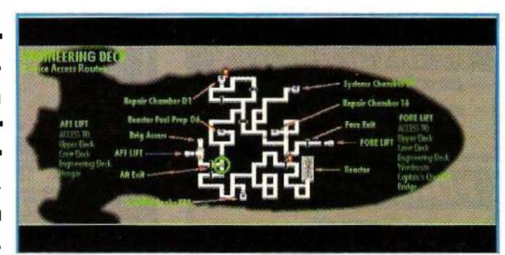
Witzlos

Kein Wort auf der Verpackung oder im Handbuch weist darauf hin, daß Spaceship Warlock eine Windowsapplikation ist, aber selbst mit der Windowsoberfläche gibt sich das Spiel nicht zufrieden: es will alles. Sämtliche Anwendungen müssen aus dem Speicher entfernt werden, um dem Spiel die nötigen Ressourcen zu geben. Dafür erwarten den Spieler hübsche Grafiken, gut komponierte, etwas aufdringliche Musik und eine vorbildliche Sprachausgabe. Die animierten Zwischensequenzen sind etwas spärlich gestreut, lassen sich nicht überspringen und wirken auch nicht flüssig. Alles in allem ist Spaceship Warlock ein recht ordentliches Spiel, das dem Spieler aber keinerlei Freiheiten gibt und selbst ein Mindestmaß an Spielwitz vermissen läßt.

Harald Wagner ■



Dieser sympathische Mann begleitet sie fast das gesamte Spiel.



Anhand der Übersichtskarten kann der Spieler feststellen, wo er sich befindet.





Ganze Heerscharen von Programmierern haben sich schon daran gemacht, einen Konkurrenten oder gar einen Nachfolger der Lemmings zu erstellen. Nun reiht sich auch das Softwarehaus Millennium in diese Liste der Erfolglosen ein - nicht etwa wegen einer mißratenen Spielidee, der mißratenen Verwirklichung ist dieser Umstand zu verdanken.

Diggers

Bergarbeiter

Sie sind gerade erst auf Zarg angekommen, einem Planeten, der abgesehen von einem Bergbaubüro nur aus Minen besteht. Dort heuern Sie sich eine Gruppe von fünf Minenarbeitern an und machen sich daran, die Bodenschätze aus dem Untergrund herauszubuddeln. Der Planet ist in über 30 Gebiete aufgeteilt, in denen jeweils nur zwei Arbeitsgruppen werkeln dürfen. Doch gehen diese nicht gerade zimperlich miteinander um, da diejenige Gruppe, die als erstes einen bestimmten Betrag bei der Bank einzahlen kann, das gesamte Gebiet zugesprochen bekommt. Und so gehört es zum täglichen Geschäft, auch die Stollen der gegnerischen Gruppe zu benutzen, gegnerische Arbeiter über den Jordan zu schicken und sich die fremden Schätze anzueignen. Aber auch die natürliche Umgebung macht das Schürfgeschäft zur ständigen Herausforderung: Wassereinbrüche, Treibsand, Gesteinsschichten und Höhlengeister dezimieren die eigene Truppe schneller als einem lieb sein kann. Ist ein Schürfgebiet für die eigene Partei gewonnen, kann man zum nächsten Gebiet weiterziehen, bis schließlich über dem gesamten Planeten die eigenen Fahnen wehen.

Führungslos

Jeder der maximal fünf Arbeiter wird einzeln gesteuert, wobei die Spanne der möglichen Tätigkeiten Laufen, Graben und das Hantieren mit Gegenständen umfaßt. Klingt so weit ganz gut, oder? Das schöne Bild wird aber schon bald getrübt: Die meisten Befehle sind nur innerhalb kurzer Zeitspannen verfügbar, so daß die Bedienung zum Reaktionsspiel wird. Was aber weitaus schwerwiegender ist, ist die Tatsache, daß die Arbeiter einen eigenen Willen besitzen. So führen einige die ihnen aufgetragene Arbeit nicht zu Ende, andere schlafen nach kurzer Zeit des Nichtstuns einfach ein und sind für Befehle gesperrt. Das Ehrendiplom für schwachsinniges Verhalten erhalten aber die Arbeiter, die längere Zeit keine Befehle erhalten haben: sie machen sich selbständig und graben eigene Stollen in den Berg oder laufen einfach ziellos umher. Aus unverständlichen Gründen scheint das Ziel ihrer Bemühungen der sichere Tod zu sein: sie begeben sich in die Stollen der feindlichen Gruppe oder steuern zielsicher den nächstgelegenen Treibsand an. Da man aufgrund der miserablen Steuerung längere Zeit damit beschäftigt ist, auch nur einem einzigen Arbeiter Befehle zu geben, machen sich dauernd ein bis zwei Arbeiter selbständig.
Die ansprechende Grafik und der stimmungsvolle Sound können nicht verbergen, daß das Spiel an der miserablen Steuerung scheitert. Da sich die Spielfiguren ständig dem Willen des Spielers widersetzen, löst sich die anfangs recht hohe Motivation schnell in nichts auf. Schade um die hübsche Spielidee.

Harald Wagner



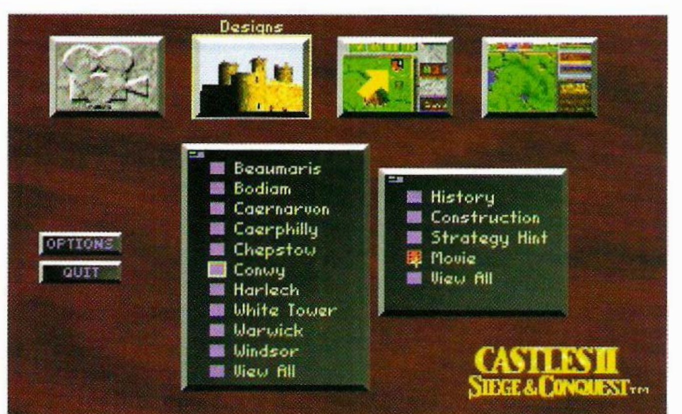
Im Laden kann man sich mit allerlei Hilfsmitteln ausstatten.



Der Spieler muß alle Gebiete unter seine Herrschaft bringen. Kein leichtes Unterfangen!







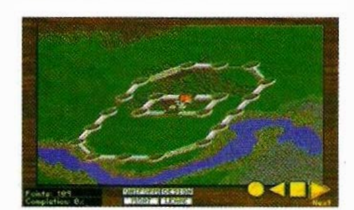
Neben dem Spiel befinden sich auch ein Tutorial und einige Dokumentar-Filmchen auf der CD.

Castles II

Bei keinem anderen Spiel ließ die CD-Version so lange auf sich warten. Im Fall von Castles II gönnte sich Interplay insgesamt fast anderthalb Jahre Zeit, bis die verbesserte CD-ROM-Variante endlich erschien. Die Burgenbau-Simulation unterscheidet sich aber lediglich durch einige Features von der Diskettenversion. Das Spielziel besteht darin, möglichst viel Land für sich zu gewinnen. Man erobert Provinzen, spinnt diplomatische Fäden, rekrutiert frische Soldaten und - was der Spielname schon andeutet - errichtet wehrhafte Burgen. Bei der erweiterten CD-Version fällt zunächst der direkt von der CD abgespielte Soundtrack auf, außerdem wurde auch die dringend benötigte Zeitraffer-Option eingefügt. Der Rest ist das typische Multimedia-Drumherum: Ein Tutorial mit Sprachausgabe führt Sie in Spielregeln ein, und wer sich für Videoclips und englische Geschichte interessiert, wird an den dokumentarischen Filmeinlagen Gefallen finden.

Thomas Borovskis ■





Die Burgen werden in Echtzeit gebaut. Hier steht noch der Grundriß.





Der Planer

Greenwood, ca. DM 120.-

Daß Kundenwünsche nicht immer auf taube Ohren stoßen, beweist Greenwood mit der neuesten Version des Planers. Wurden schon bei Der Planer Extra solche Vorschläge berücksichtigt, setzt der Hersteller nun noch einen drauf: jeder registrierte Anwender erhält ein kostenloses Update, mit dem der Spediteur nun auch telefonisch LKWs kaufen kann. Auf der CD, die nur teilweise auf die Festplatte kopiert wird, befindet sich neben dem Planer Extra und dessen Update auch der Planer, dessen neueste Version nun auch Stammkunden verarbeiten kann. Trotz der großen Menge nicht kopierter Daten leidet die Spielgeschwindigkeit nicht, so daß die CD-Version des Planers für Neueinsteiger eine durchaus lohnende Anschaffung sein dürfte.

CD-Advantage: gut

Spielspaß: 70%





Harald Wagner ■

Wolfpack

NovaLogic, ca. DM 120.-

Die U-Boot Simulation zum Zweiten Weltkrieg taucht nun auch als CD-Version auf - und das laut Verpackung sogar als deutsche Version! Das Handbuch wurde fehlerfrei ins Deutsche übertragen, sogar die CD-Hülle - lediglich das Spiel selbst wurde vergessen (darüber schweigt sich allerdings der Verpackungstext aus). Immerhin finden sich auf der CD nur noch Missionen, die ein deutsches Briefing beinhalten. Auch die Zwischensequenzen wurden CD-gemäß aufgepeppt: über 35 MB bewegte Bilder finden sich auf dem Datenträger, leider keine Audiotracks. Die anspruchsvolle Simulation mit den urigen Grafiken unterscheidet sich spielerisch nicht von der Diskettenversion. Das etwas zu knapp geratene Handbuch wurde leider auch nicht erweitert, so daß der Spieler seine ersten Missionen als U-Boot- oder Eskorten-Kommandant auf gut Glück angehen muß. Alles in allem eine anständige Konvertierung, die leider nicht ganz das hält, was die Verpackung verspricht.

CD-Advantage: gut

Spielspaß: 70%





Harald Wagner ■

Wizardry - The New Generation

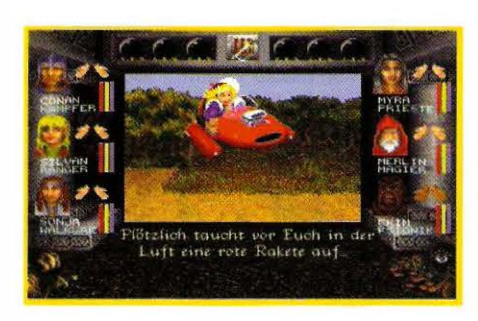
Sir-Tech, ca. DM 120.-

Die fast völlig ungenutzte CD beinhaltet Wizardry VI - Bane of Cosmic Forge und Wizardry VII - Crusaders of Dark Savant, Spiele aus den Jahren 1991 und 1992. Die Rollenspiele zeigen den damaligen technischen Standard, weshalb sie zwar grafisch und akustisch nicht mehr mit aktuellen Produkten mithalten können, sich aber durch die komplexe und phantasievolle Handlung angenehm von den weit verbreiteten Hau-Drauf-Rollenspielen unterscheiden - so konnte Wizardry VII Ende 1992 immerhin 81 Prozent erreichen. Die beiden Spiele belegen nur 40 KB auf der Festplatte, die 5 MB Daten auf der CD lassen sich aber auch auf Hard Disk kopieren, was hohe Geschwindigkeitssteigerungen mit sich bringt. Schade nur, daß ca. 640 MB auf der CD ungenutzt bleiben.

Harald Wagner ■

CD-Advantage: mangelhaft

Spielspaß: 80%





The Complete Ultima VII

Origin, ca. DM 120.-

Der unendliche Speicherhunger moderner Spiele hat wohl viele Spieler vor die Entscheidung gestellt, sich eine neue Festplatte zuzulegen oder auf eine CD-Version zu warten. Für Ultima-Spieler jedenfalls hat sich das Warten nicht gelohnt: Origin konnte sich nicht entschließen, eine auf CD lauffähige Version zu erstellen. Die CD „The Complete Ultima VII" enthält zwar die vier Teile Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle und Silver Seed; um die vier Teile spielen zu können, müssen aber weiterhin 46 MB Daten auf der Platte geparkt werden. Lediglich die bequeme Installation rechtfertigt den Kauf der CD. Audiotracks oder Demos sucht man vergebens.

Harald Wagner ■

CD-Advantage: ungenügend

Spielspaß: 90%



Ultima VIII - Pagan

Origin, ca. DM 160.-

Das bisher umfangreichste Produkt der Ultima-Reihe erscheint quasi zeitgleich mit der Diskettenversion auch auf CD. Wer sich mit dem Kauf zurückhalten konnte, hat nun die Möglichkeit, sich das lästige Diskettenwechseln bei der Installation zu ersparen. Ein weiterer, für viele sehr wichtiger Vorteil dieser CD sind die ebenfalls enthaltenen Versionen in englischer und französischer Sprache. Die auch für Neueinsteiger interessanten Abenteuer des Avatar werden leider nicht von einem „CD-Bonus" begleitet, der über die weiterhin belegten 35 MB Festplattenspeicher hinwegtröstet. Von der CD-Version des wohl bekanntesten aller Rollenspiele hätte man jedoch allerhand mehr erwarten können.

Harald Wagner ■

CD-Advantage: ungenügend

Spielspaß: 94%



Das königliche Spiel für den PC

Schach dem Computer

Teil 2

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen einige Grundlagen des Computerschachs nähergebracht. Heute stellen wir Ihnen diverse Programme auf dem Personal Computer vor und sagen Ihnen, wie leistungsstark diese Vertreter sind. Zudem erfahren Sie noch Wissenswertes rund um das königliche Spiel.

Wilfred Lindo ■

Da das Regelwerk schon seit langer Zeit unverändert ist, zählt im Bereich des Computerschachs eigentlich nur die Spielstärke. Interessanterweise spielen die besten Programme und speziellen Computer meist besser als 99 Prozent aller Schachspieler der Welt. Und wann das letzte Prozent an Spitzenspielern kapituliert, ist wohl auch nur noch eine Frage der Zeit. Für den Durchschnittsspieler ist diese philosophische Annahme völlig uninteressant. Es kommt Ihnen nicht auf die Spielstärke eines Großmeisters an, sondern auf eine reichhaltige Ausstattung. Meist soll auch etwas für das Auge geboten werden, oder der etwas schwächere Stratege will sein Spiel mit Hilfe des Programms komplettieren. Umfangreiche Eröffnungsbibliotheken, eine Netzwerkfähigkeit oder das Nachspielen berühmter Partien sind hier gefragt. Das Angebot ist riesig, und welches Spiel nun die richtige Wahl ist, kann kaum beantwortet werden. Die folgende Übersicht einiger Programme gibt Ihnen einen kleinen Anhaltspunkt. Dennoch sollten die hier vorgestellten Spiele für eine Partie zwischen Ihnen und Ihrem Computer allemal genügen. Hier kann der vergnügungssüchtige und der ernste Schachspieler auf seine Kosten kommen.

Battlechess 4000

Eine der bekanntesten Schachvarianten auf dem Markt ist Battlechess. Bereits in der vierten Generation, ist das Spiel schon ein Klassiker. Neben dem normalen Schachspiel, das alle Regeln beherrscht, können Sie sich an farbenprächtigen Animationen, gewürzt mit vielfältiger Klanguntermalung, erfreuen. Immer wenn eine Spielfigur geschlagen wird, liefern sich Läufer, Bauern oder Türme einen kurzen bewegten Kampf, der in feinster Animation abläuft. Dabei geht es zum Teil recht wüst zu. Zu Beginn reizen die kleinen bewegten Bilder natürlich sehr zu einem raschen Abtauschen der Figuren. Doch schnell läßt das Interesse nach, wenn sich die Animationen



ständig wiederholen. Die Figuren sind futuristisch anmutende Gestalten, die dem Schachspiel einen völlig neuen Reiz geben. Wenn Sie jedoch ein ernstzunehmendes Spiel wagen wollen, so ist die 2D-Sicht zu bevorzugen. Sie ist deutlich übersichtlicher und gibt Ihnen den Anschein eines normalen Schachspiels. Hier bewegen Sie die herkömmlichen Figuren per Maus über das Brett und können sich so hundertprozentig auf das eigentliche Spiel konzentrieren. Das Bewegen der Figuren ist sehr einfach gelöst. Sie wählen die zu spielende Figur aus und klicken anschließend das Zielfeld an. Gemächlich wandert die Figur zu ihrem Zielort. Wie schon bei den Vorgängern von Battlechess fällt die Spielstärke recht mager aus. Zwar sind unterschiedliche Leistungsstufen vorhanden, jedoch sind selbst bei hohem Schwierigkeitsgrad die Grenzen von Battlechess schnell erreicht.

Schachspiele am Markt

Titel	Hersteller	Spielstärke	Besonderheit
Battlechess 4000	Interplay	Schwach	Sound und Animationen
Chess	Microsoft	Schwach	Entertainment Pack IV
Chess Champion	Oxford Softworks	Gut	Erweiterbare Bibliothek
Chess Maniac 5 Billion and 1	Spectrum Holobyte	Schwach	Sound und Animationen
Chessnet	Masque	Schwach	Netzwerkfähigkeit
Colossus Chess X	CDS	Befriedigend	Erweiterbare Bibliothek
Fritz Deluxe	Boeder Software	Sehr gut	Eines der besten Spiele
Grandmaster Chess	Capstone	Befriedigend	Gute Ausstattung
Kasparov´s Gambit	Electronic Arts	Befriedigend	Ideal für den Einstieg
Psion Chess	Psion	Befriedigend	Uralt aber ordentlich
Star Wars Chess	Mindscape	Schwach	Sound und Animationen
Terminator 2 Chesswars	Capstone	Schwach	Sound und Animationen
The Chessmaster 4000	Software Toolworks	Sehr gut	Exzellente Ausstattung
The Complete Chess System	Oxford Softworks	Gut	Kommentierung der Züge
World Chess Sargon	Activision	Gut	Der Klassiker

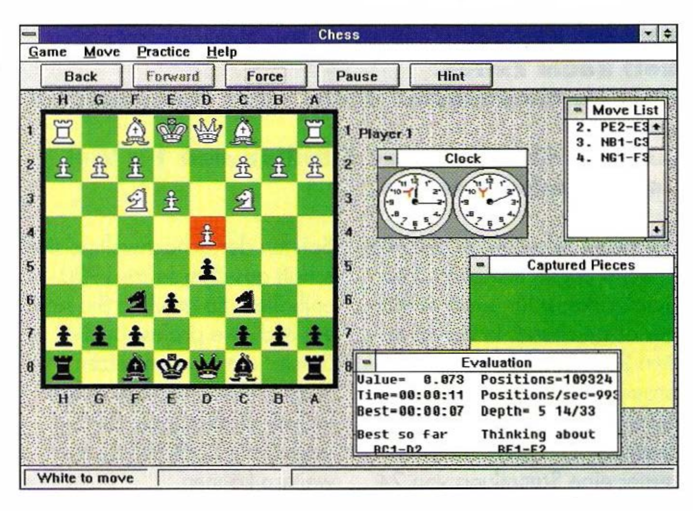


Battlechess 4000 - Der Klassiker unter den animierten Schachprogrammen.

Bei der Anwahl einer bestimmten Figur leuchten alle denkbaren Züge auf.

Chess

Das im Entertainment Pack IV von Microsoft enthaltene Schachspiel Chess bietet Ihnen eine solide Grundausstattung, ohne auf besondere gestalterische Anforderungen einzugehen. Sie haben nur ein schlichtes Spiel vor Augen, das jedoch für eine schnelle Partie bestens geeignet ist. Im Vergleich zu Battlechess präsentiert sich Microsofts Chess eher bieder, hat aber dennoch eine ähnliche Spielstärke. Mit fünf unterschiedlichen Stufen ist das Spiel für die ersten Schritte mit dem bekannten Brettspiel durchaus geeignet. Bei der Ansicht müssen Sie sich auf eine einfache 2D-Sicht beschränken. Eine Schachuhr, eine Liste der Züge von der laufenden Partie, eine Ansicht der momentan durchgeführten Rechenoperationen sowie ein Fenster mit den geschlagenen Figuren bilden die eigentlichen Komponenten von Chess. Für den Einsteiger hält Chess eine interessante Funktion bereit.



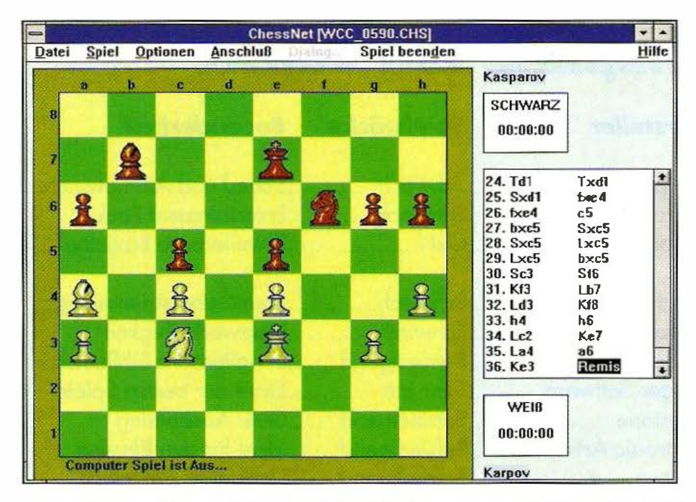
Chess von Microsoft - Eine kurze Partie für zwischendurch.

ChessNet

Bereits seit einiger Zeit auf dem Markt, ist das Spiel speziell für das gemeinsame Figurenziehen im Netzwerk entwickelt. Dabei unterstützt ChessNet alle nur denkbaren Varianten der Kommunikation. Ob Sie nun in einem Netzwerk spielen, per Nullmodem Ihre Rechner verbinden oder über Telefon eine größere Entfernung überbrücken, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Dafür haben die Entwickler von Masque bei allen anderen Funktionen gespart. Bis auf einen sehr einfachen Turniermodus und die individuelle Farbeinstellung sind neben dem

Aktuelles

Am 20. April 1994 beginnt das erste Blitzschachturnier, der Intel World Chess Grand Prix in Moskau. Weitere werden in ganz Europa folgen. Bei solch einem Turnier haben die Spieler für alle Züge nur 25 Minuten Zeit. Hier ist der Computer als Hilfsmittel nicht mehr wegzudenken. Auch in Moskau werden Programme wie Fritz oder Chess Genius zum Zuge kommen. Unter den Teilnehmern sind beispielsweise Kasparov oder Nigel Short anzutreffen. Hier können Sie menschliches Genie und geniale Schachcomputer einmal live miterleben.







(Oben): ChessNet - Außer der Netzwerkfähigkeit kaum Extras.
(Mitte): Chessmaster 4000 - Das Ausstattungswunder.
(Unten): Chess Maniac 5 Billion and 1 - Viel Sound und Animation.

normalen Schachspiel keinerlei Erweiterungen enthalten. Die Spielstärke ist für einen Anfänger ausreichend. In der höchsten Schwierigkeitsstufe braucht sich ein geübter Spieler allerdings nur wenig anstrengen. Im Lieferumfang ist ferner eine Sammlung von 24 Spielen der Schachweltmeisterschaft aus dem Jahre 1990 enthalten. So machen Sie sich ein Bild, wie professionelle Spieler die Figuren setzen. Hinzu kommen einige ausgefuchste Eröffnungen, die Sie auch ganz nach Belieben erweitern können.

Chessmaster 4000 Turbo

Bereits der Vorgänger glänzte durch eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek, eine exzellente Spielstärke sowie vielfältige Ergänzungen. Chessmaster 4000 legt dennoch deutlich zu. Dieses komplette Schachsystem ist dem königlichen Spiel in allen Bereichen würdig. Sowohl dem unbeholfenen Einsteiger als auch dem erfahrenen Schachprofi garantiert der Chessmaster ein gelungenes Spielvergnügen. Als Anfänger führt Sie eine kleine Schachschule behutsam in das Spiel der Könige ein. Das animierte Lernprogramm sucht seinesgleichen. Jeder Hinweis wird ausführlich beschrieben, wodurch sich ein zusätzlicher Lerneffekt einstellt. Nützliche Tips zum aktuellen Spiel stehen Ihnen auf Knopfdruck jederzeit zur Verfügung. Das Spiel unterstützt alle nur erdenklichen Spielsituationen. Neben der einfachen Hilfestellung bei einzelnen Spielzügen können Sie auch nachforschen, wer beispielsweise Ihre Eröffnung in historischen Spielen verwandt hat. Für das Spiel gegen den Computer stehen Ihnen unterschiedliche Charaktere zur Verfügung. Wem das immer noch nicht ausreicht, der kann sich auch einen idealen Partner aus verschiedenen Eigenschaften selbst generieren. Möchten Sie Ihre eigene Spielstärke einschätzen, so stehen spezielle Schachaufgaben zur Verfügung, wo Sie den besten Zug auswählen müssen. Natürlich fehlen eine Netz- und Modemoption für das gemeinsame Vergnügen ebenfalls nicht. Auch ein umfangreicher Turniermodus ist verfügbar. Wer sich für historische Partien interessiert, wird beim Chessmaster 4000 ebenfalls fündig. Aus über 100 Jahren sind die wichtigsten Gefechte auf dem Schachbrett enthalten. Das Angebot reicht bis in unsere Tage hinein. Daneben können Sie auch eigene Partien mit unterschiedlichen Notationen speichern. Bei der Spielstärke setzt Chessmaster eindeutig Maßstäbe. Sie müssen schon die Spielerfahrung eines Großmeisters aufweisen, wenn Sie in den höheren Schwierigkeitsstufen eine Chance gegen das Programm haben wollen. Dabei wird die Spielstärke durch die Rechenzeit für einzelne Züge bestimmt.

Testen Sie Ihr eigenes Programm

Wer einmal die Stärke seines Programmes austesten will, für den ist hier eine Partie zwischen den wohl stärksten Spielern Kasparov und Short. Die Partie fand 1993 anläßlich der Weltmeisterschaften statt.

Weiß: **Kasparov**
Schwarz: **Short**

01.	e2-e4	e7-e5
02.	g1-f3	b8-c6
03.	f1-b5	a7-a6
04.	b5-a4	g8-f6
05.	e1-g1	f8-e7
06.	f1-e1	b7-b5
07.	a4-b3	e8-g8
08.	a2-a4	b5-b4
09.	d2-d3	d7-d6
10.	a4-a5	c8-e6
11.	b1-d2	a8-b8
12.	b3-c4	d8-c8
13.	d2-f1	f8-e8
14.	f1-e3	c6-d4
15.	f3xd4	e5xd4
16.	e3-d5	f6xd5
17.	e4xd5	e6-d7
18.	c1-d2	e7-f6
19.	e1xe8+	d7xe8
20.	d1-e2	e8-b5
21.	a1-e1	b5xc4
22.	d3xc4	h7-h6
23.	b2-b3	c7-c5
24.	d2-f4	c8-d7
25.	h2-h3	b8-d8
26.	e2-e4	h6-h5
27.	e1-e2	g7-g6
28.	e4-f3	f6-g7
29.	e2-e4	g7-f8
30.	f3-e2	d7-c7
31.	f4-g5	d8-c8
32.	g2-g4	h5xg4
33.	g5-f6	g4xh3
34.	e2-g4	c8-a8
35.	g4xh3	f8-g7
36.	f6xg7	g8xg7
37.	e4-h4	a8-g8
38.	h4-h7+	g7-f8
39.	h3-g4	f8-e8





(Oben): Kasparov´s Gambit - Der Weltmeister gibt sich die Ehre. (Unten): Terminator 2 Chesswars - Schwarzenegger läßt grüßen.

Kasparov´s Gambit

Einer der größten Schachspieler dieser Zeit schickt sich an, sich gemeinsam mit Electronic Arts ein Denkmal in Form eines Computerspieles zu setzen.
Das Spiel ist besonders für Gelegenheitsspieler und Neulinge geeignet. Selbst wenn Sie noch nie eine Partie gewagt haben, mit Kasparov´s Gambit erlernen Sie schnell die ersten Grundzüge. Neben einer umfangreichen Sammlung von Spielen des großen Meisters finden Sie auch diverse Videos, in denen Gari bei jeder passenden Gelegenheit seinen Kommentar abgibt. Auch eine historische Datenbank mit klassischen Schachpartien umfaßt das Angebot. Die Rücknahme von schlechten Zügen, der Ausdruck der Notation und unterschiedliche Eröffnungen gehören schon zum guten Ton. Als Besonderheit berechnet das Programm Ihre Spielstärke (ELO-Wert) aus den gemachten Zügen. Anschließend werden Sie in eine Rangliste der enthaltenen Computergegner eingestuft. Leider garantiert der große Name des Spieles nicht für die entsprechende Spielstärke. Zwar ist das gebotene Spiel für den Anfänger ausreichend, der geübte Spieler stößt hingegen schnell an die Grenzen.

Star Wars Chess

Dieser Vertreter des Schachspiels nimmt sich des Kriegs der Sterne an. Keine gewöhnlichen Spielfiguren, sondern Darth Vader, Luke, Leia oder 3PO tummeln sich auf dem intergalaktischen Spielfeld. Star Wars Chess ist in der Hauptsache nur für das Auge programmiert. Es geht eigentlich nur um die Kampfsequenzen, wenn eine Figur die andere schlägt. Dazu werden dann die benachbarten Figuren ausgeblendet. Hier gibt es dann per Zufallsgenerator unterschiedliche Animationen. Leider ist das eigentliche Schachspiel sehr schwach ausgefallen. Sie können nur die Bedenkzeit des Rechners einstellen, alle anderen Funktionen, die bei anderen Programmen üblich sind, fallen völlig unter den Tisch. Die Spielstärke ist denkbar schlecht und die Eröffnungsbibliothek scheint nur aus sehr wenigen Zügen zu bestehen. Dieses Spiel ist wohl eher für Star Wars-Fans als für Schachspieler geeignet. Möge die Macht mit Ihnen sein!

Fazit

Das Starterfeld gliedert sich klar in drei Lager. Zunächst finden Sie sehr einfache Varianten des königlichen Spiels. Sie warten mit wenigen Extras auf und sind in erster Linie für das schnelle Spiel zwischendurch gedacht. Sie haben keinerlei grafische Extras und sind meist sehr kleine Programme, die wenig Platz auf Ihrer Festplatte einnehmen. Hierzu gehören ChessNet oder Chess von Microsoft. Dann finden Sie Spiele, die zwar nett anzusehen sind und mit unterschiedlichen Perspektiven aufwarten, jedoch ebenfalls nur über eine sehr schwache Spielstärke verfügen. Fast immer füllen diese Programme aufgrund Ihrer grafischen und animierten Spielereien Ihre Festplatte. 20 MByte und mehr sind keine Seltenheit. Die Referenz in dieser Klasse stellt mit Abstand Battlechess 4000 von Interplay dar. Alle anderen Programme sind meist nur schlechte Imitate.
In der dritten Gruppe finden Sie komplexe Schachsysteme, die Ihnen neben einer recht hohen Spielstärke auch eine Vielzahl von Einstellungen und Erweiterungen bieten. Typischer Vertreter ist hier Chessmaster 4000 von Software Toolworks.
Wer für ein gutes Schachspiel nicht bereit ist, eine entsprechende Summe auszugeben, der wird überraschenderweise auch im Shareware- und Public Domain-Bereich fündig. Hier gibt es sehr interessante Programme, die meist nicht die ausschweifende Ausstattung besitzen, aber dafür eine recht gute Spielstärke an den Tag legen. Oft liegt auch der Programmcode bei. So können Sie auch einmal hinter die Kulissen der Programmierung schauen oder eine fehlende Funktionalität selbst ergänzen.
Wer einen wirklich leistungsstarken Computergegner sucht, der muß wohl auf ein professionelles Programm wie Fritz oder Chess Genius zurückgreifen. Noch einen Schritt weiter gehen dann die speziellen Schachcomputer. Diese sind ausdrücklich für das königliche Spiel konzipiert worden und sind so dem heimischen Personal Computer haushoch überlegen. Dafür können diese Geräte auch nur schachspielen.

Literatur-Tip

Wer sich noch etwas ausgiebiger mit der Materie Computerschach beschäftigen will, der sollte einen Blick in folgende Bücher werfen:

Gik, Ewgenij:
Faszination Computerschach. Von den Anfängen bis zu den Weltmeistern Mephisto und Though. Vorw. v. Karpow, Anatoli. 1991. Rau, Walter

Kishon, Ephraim /Pfleger, Helmut /Weiner, Ossi:
Schachcomputer. Gegner und Freund. 1993. Ullstein Sachbücher

Posthoff, Christian /Reinemann, Günter:
Computerschach - Schachcomputer. Bearb. v. Knaak, Rainer /Schlosser, Michael/Staudte, Rainer /Worbs, Rüdiger. 1988. Deutsch

Yazgac, N. H.:
Schachcomputer - was sie wirklich können. 1989. Beyer

COMING UP!

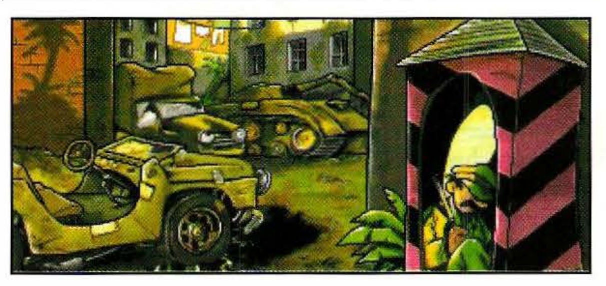
Bundesliga Manager Hattrick



Zu FIFA International Soccer, dem Spiel des Monats in dieser Ausgabe, kommt demnächst das Management-Gegenstück: Bundesliga Manager Hattrick setzt in der Spielegattung Fußballmanager ganz neue Maßstäbe. Schätzungsweise 100.000 PC-User in Deutschland warten bereits auf dieses Spiel. Software 2000 verspricht, den BM 3 rechtzeitig zur WM fertigzustellen, also noch vor Mitte Juni. Wenn der Hersteller sein Versprechen halten kann, steht uns in der Ausgabe 8/94 somit eine der interessantesten Neuerscheinungen dieses Jahres ins Haus.

Caribbean Disaster

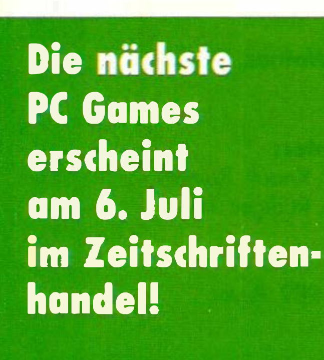
Kennen Sie Juntha? Wenn Sie ein Fan von Brettspielen sind, ist das gar keine Frage. Alle anderen werden spätestens in der nächsten Ausgabe erfahren, worum es in dem Spiel geht. Caribbean Disaster hält sich sehr eng an das Spielprinzip des beliebten Brettspiels. Kämpfen Sie um die Führungsrolle in einem korrumpierten Kleinstaat. Wer die besten Intrigen spinnt und überhaupt keine Skrupel kennt, gewinnt. Ob Caribbean Disaster auch im ausführlichen PC Games-Test gewinnt, erfahren Sie nächste Ausgabe.



Chartbreaker



Frank Farian ist zur Zeit in aller Munde. Bei Chartbreaker können Sie versuchen, ähnlich reich und berühmt zu werden - wenn auch nur am Computer. Als Topmanager einer Musikgruppe haben Sie ein großes Ziel vor Augen: die alljährliche Awardverleihung. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, die erste Platte muß produziert, Livekonzerte organisiert und für die richtige Publicity muß auch ständig gesorgt werden. Übrigens: Chartbreaker ist in Zusammenarbeit mit Sony Music entstanden, die den neuesten Hit der Newcomer Nationalgalerie voll digitalisiert haben. Hoffentlich ist das Spiel kein Wechselbad aus „himmelhochjauchzendzutodebetrübt".



Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel.09 11 - 642 7762

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder, Markus Krichel, Lars Geiger, Harold Wagner, Wilfred Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 0203 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 0171 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Titel: © Empire

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.